
模拟时代
WWW.EMUTIME.COM
.COM
THE EMULATOR MAGAZINE
2003.10
21
RMB 10元
星之卡比
梦幻乐园
FC回忆录
漫步经典 特别篇
ST-V
基板模拟追踪
FC硬件博览
铁拳3全接触
GBA开发入门2
Mupen64实用教学

FC（NES）硬件博览





随着FC的停产，标志着这个辉煌主机的终结。为了纪念FC带给我们的欢乐，我特意从世界各地搜刮了一些FC相关的硬件图片，希望让大家对FC有更深入的认识。在FC时代由于当时的国情，大家能看到的FC硬件不多，哪怕是FC主机都是兼容版的，这回终于机会博览一番了。



FC BASIC，可以自己编游戏



FC磁碟机连包装



FC上的跳舞游戏，时间比DDR早多了。



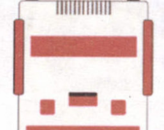
FC通信机，可以打电话



FC遥控式手柄



FC用飞行摇杆，造型逼真。



FC（NES）硬件博览






FC用卡拉OK设备

joyball手柄

手套造型FC手柄，价钱惊人。

一堆FC飞行摇杆



一对FC无线手柄



早期的FC手提机





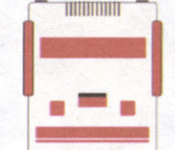








刚发售的1比6版FC玩具，价钱合理。

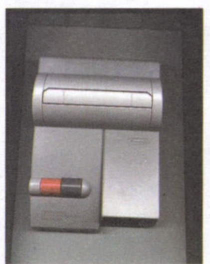


FC（NES）硬件博览





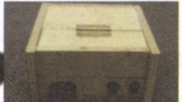

当年在日本街头出现的FC碟机贩卖机。



NESjr造型和日版的有点区别，你能看出来吗？



NES的开发用工作站




老外自制的木盒版NES



在欧美发售的无线手柄。



手感一流的非官方手柄



SHARP出品的FC TITLER，具有收音机功能。



集成FC的SHARP14寸彩电



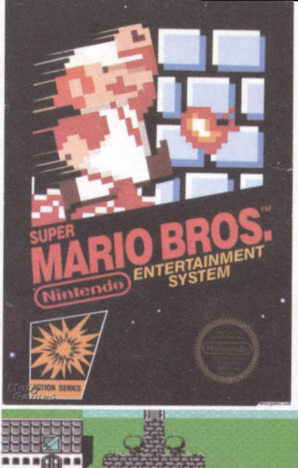
集成FC和磁碟机的红色TWINFC



老外自制的NES手提机，造型恶搞。




35090 40000
MARIO 000900 x02 WORLD 1-1 TIME 378


SUPER MARIO BROS.™
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
ACTION SERIES

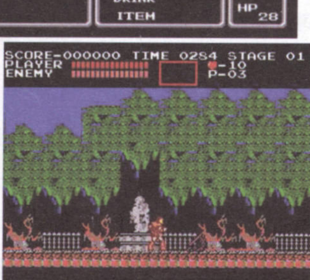



28620


Beib HP 35
Abor HP 30
Xofi HP 30
Vaeo HP 28
IMP
FIGHT RUN
MAGIC
DRINK
ITEM

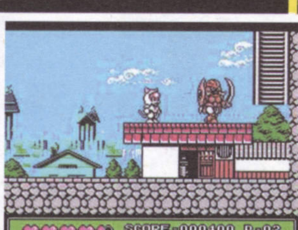

KIRBY'S ADVENTURE™
©1993 HAL LABORATORY, INC.
©1993 NINTENDO


KONAMI
魂斗羅
PLAY SELECT
1 PLAYER
2 PLAYERS
© KONAMI 1988


SCORE-000000 TIME 0284 STAGE 01
PLAYER
ENEMY
-10
P-03


1P 0000500 LIFE P=02 WORLD
HI 0050000 TIME


NEXT
2240 SCORE 1445
1 LINES 2
7 LEVEL 4
NEXT
GAME OVER







GAME BOY ADVANCE 本月推荐

新约圣剑传说

新約
聖剣伝説

SQUARE最受欢迎游戏之一《圣剑传说》的GBA版终于出现了。新一集的圣剑传说无论在画面、系统及声效方面都作出了更大的改变，而召唤兽、召唤魔法、精灵等元素也一一再现，绝对是近期必玩的超大作。



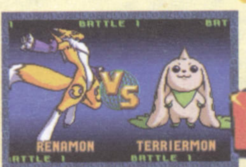




数码怪兽－战斗精灵

DIGIMON
Digital Monsters
BATTLE SPIRIT

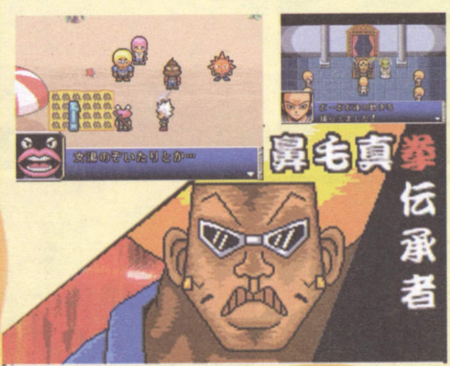




数码暴龙的格斗版，游戏的形式和明星大乱斗差不多，不过游戏的胜负是取决于从对手身上得到的颜色珠的多少。游戏中的数码暴龙除了用普通的招式进行攻击，还可在战斗过程中进化，得到更强的能力来对抗敌人，绝对是数码暴龙FANS的选择。



爆裂鼻毛真拳2





一款不用多介绍的游戏，全新的剧情将等待着各位，恶搞的人设让人哭笑不得，一句话：“用鼻毛来决一胜负吧！！”

救火英雄比利布雷斯







GBA上的救火游戏，游戏的宗旨是救火救人，消防员要活用有限的水资源去拯救陷入火海中的人们，够热血沸腾了吧。游戏越往后，条件越苛刻，大家努力做个救火英雄吧。

宝石撞击

这是一款相当轻松有趣的桌面游戏，游戏规则相当简单，撞到同色的宝石就能将其消掉，全部消掉后就可以过关，推荐闲暇时拿来做消遣。





闪灵2人组-邪眼封印



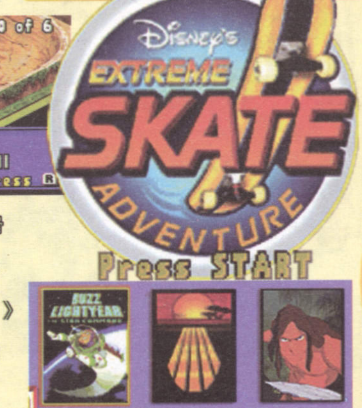


根据正在日本上映的人气动画《Get Backers》 国内译作《闪灵二人组》制作的游戏，本次是第二弹，喜欢该动画的朋友不妨一试。



迪斯尼极限滑板



迪斯尼这次将三个不同的故事主题溶入滑板游戏中，玩家可以控制《反斗奇兵》中的牛仔胡迪、《狮子王》中的小狮子王、和《泰山》中的小泰山来进行滑板游戏。一次过可以玩到三种不同的故事，这游戏还算不错了。

传说的斯塔菲2



相信玩过一代的朋友都会觉得此游戏比较幼稚吧，不过游戏还算是有点创意，加上画面十分的可爱，玩起来还算不错（玩起来不禁令人想起更加可爱的卡比啊），二代带来了全新的剧情和新加入的元素，让我们全情投入吧。

真女神专生-冰之书、炎之书

真女神专生系列在GBA上的最新作，游戏中玩家除了可以藉由GBA通信缆线任意交换恶魔、魔矿与记忆芯片之外，还可以透过Halloween系统收集配置在迷宫中的记忆芯片，并藉由通信对战线让新的恶魔加入我方成为仲魔。









火影忍者～木叶战记





NARUTO再次被游戏化，这回是S RPG类型的游戏，忍术忠实再现原著， 喜欢NARUTO的朋友可不要错过哦。

banjo kazoolie

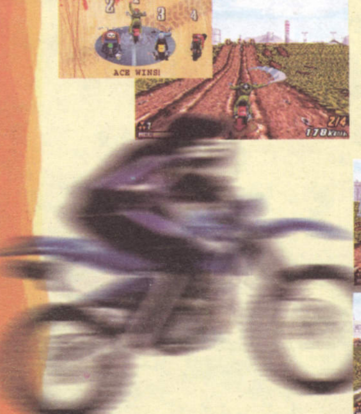




以可爱的小熊Banjo与聪明的红羽鸟Kazooie为主题，并曾经备受好评的人气大作《Banjo-Kazooie》，终于在GBA上与大家见面了，不用多说，玩就是了。

BANJO-KAZOOIE Grunty's Revenge

飚车王



世嘉时期的经典暴力摩托车游戏，玩起来十分之畅快，在赛场上一边对付对手的攻击，另一边又要应付难缠的警察，一个不小心掉了车就要关进监牢，大家可要小心哦。

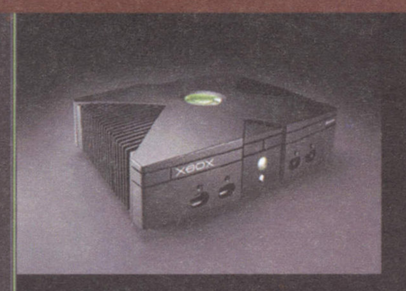








另类模拟



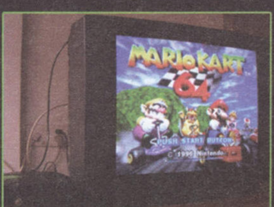
稿费+节衣缩食，终于花一千九百把老比的Xbox请回家了，作为模拟玩家，什么Halo、三国无双都不重要，重要的当然是for Xbox的Mame、PJ64、VBA等等等等啦

由于硬件统一规格，所以XB的模拟器普遍容易使用，基本不需要设置太多东西，如果经过优化，效果应该比同等级PC好，733笨III，大部分模拟器都能完美运行了，所以EMUer对从3主机中选一，应该不需思想挣扎！

不过PC上对于Rom校验的麻烦，在XB上仍然存在，Kawaks对CRC错误的Roms无视，所以懒懒的我还没有试验，听说基本完美模拟MVS（如果SVC、侍魂Zero、合金5 ）



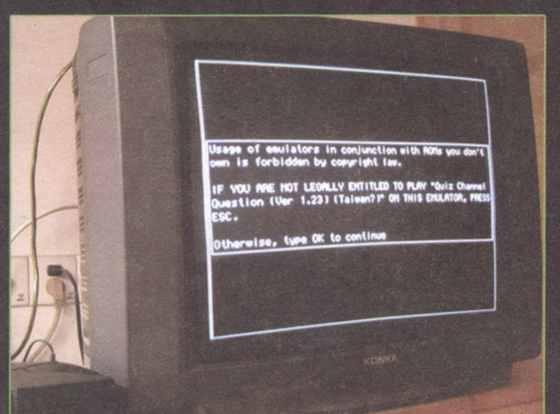
GBA的星之卡比，画面略优于SFC



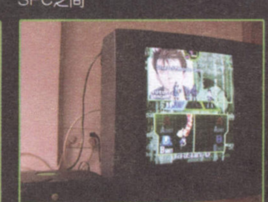
玛莉赛车，画面比真N64还好！



NGPC在电视上玩，画面约在FC和SFC之间



Mame的标准画面，用摇杆摇一圈来代表OK



ET编辑最喜欢的CPS2游戏，从没有移植过！



Cave的Esp战士，纵版的画面占电视的2/3





街机模拟在XB上的表现和真正街机几无二致!



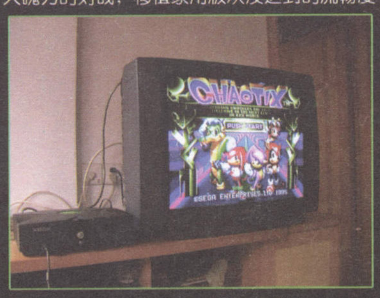
配齐4个手柄对战就爽了，但是我只有两个手柄!



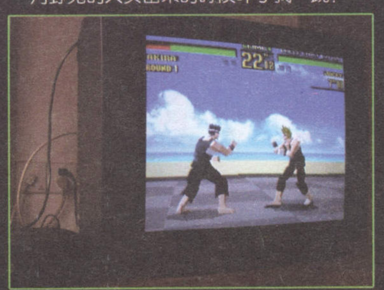
大魄力的对战，移植家用版从没达到的流畅度



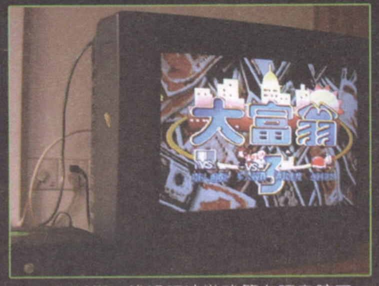
月野兔的大头出来的时候吓了我一跳!



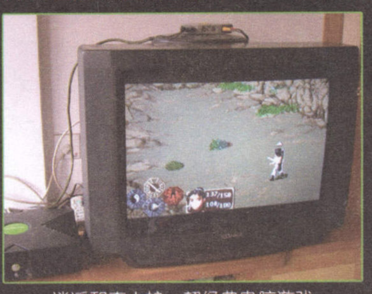
极端鲜艳的画面，32X的游戏



牛！XB上玩VR战士（32X版）！VF4 evo也不外如是!



486时期，谁没玩这游戏算白玩电脑了



逍遥和李大娘，超经典电脑游戏



原来以可爱而闻名的卡比并不仅仅是游戏机上的明星，他的身影也遍及各个方面，下面就让我带领大家一起来参观卡比的周边世界吧。

卡哇伊的卡比布偶

卡比那胖乎乎的外型最适合做什么周边呢？不用说当然是可爱的布偶啦，也许只有那些毛茸茸的布偶才能充分体验卡比身体的质感。布偶配合上那传神的表情真让人爱不释手，晚上摸着可爱的卡比布偶来入睡一定能够进入梦幻乐园里畅游。PS：那个卡比一代造型的抱枕据说现在的价格不菲，有幸收藏的朋友要珍惜喏。



卡哇伊的卡比玩具



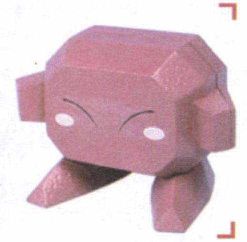
和布偶相比，各式各样的玩具也是卡比 fans 们的最爱，因为那些玩具可以完整的表达出卡比活跃的一面。卡比的场景对战游戏，能让两人同时游戏。配合“滚滚卡比”推出的卡比球非常可爱，特别是那个沙滩球，带上它携同 mm 一起去海边渡过愉快的周末一定是相当写意的事情。还有一些配合 GBA 版推出的可活动玩偶更是利害，据称卡比身体内藏磁铁，手脚和帽子可以很容易的更换，不过要一百多块一套（2、3 只）。其他的一些玩具都有不错的卖相。

到处都有的身影！







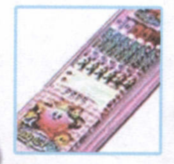


卡哇伊的卡比精品





除了布偶和玩具以外，众多的文具精品也是卡比的一大特色。把那些制作精美的钥匙扣挂在包包上一定非常抢眼，可惜那只适合 mm 和小学生，我好像超龄了。众多精品之中多是些挂绳、铅笔和笔盒，对我们这些整天对着电脑的人没多少用途。令我印象最深的是那超 kawai 的袜子和配套书包的风衣，尺寸好像过小，而且用起来会招惹异样的眼光，还是留给家里的弟弟妹妹好了。




到处都有的身影!



卡哇伊的卡比周边

最后介绍的周边都是些“片”状物：卡通 DVD、闪卡、电话卡、NGC 用记忆卡、扑克牌、游戏原声等。



(C)2003 HAL Laboratory Inc./Nintendo











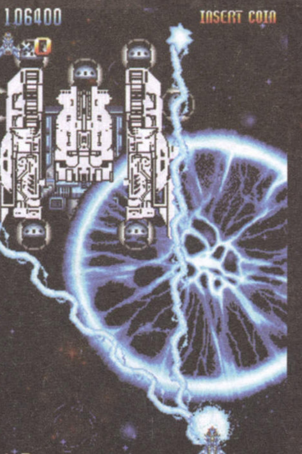
有真宫寺樱出场的方块游戏，此作虽然比不上街霸方块，但樱花大战的FANS不可错过。





超人奥特曼射击，你驾驶着飞机与外星怪物对抗，顶不住了可以叫超人一族飞来放“动感死光”



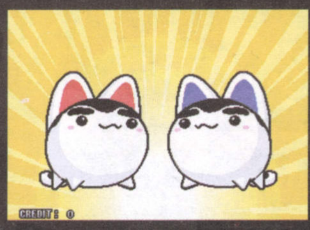




名为SUPER-X的射击游戏，手感和画面都还不错，值得一试。



也是问答+养成，这次换成是“美少女梦工场”般的MM养成，再加上她的宠物哦。







这款是问答+养成类型的游戏，主角是一个可爱的 犬？



模拟时代

2003.10

编辑主任：伍家熹

执行主编：WARIO

责任编辑：隐藏人　漫步　KGB　EWING　Phil

美术编辑：梁翰瑜

漫画编辑：F'

封面设计：加豪

杂志邮箱：

emutime@sina.com

emutime@sohu.com

投稿邮箱：

ETmagazine@sohu.com

特约合作鸣谢：

klk.yeah.net　某人　白金之星

秋天　TIMON　大猩猩　宾宾

屎王　白河愁　Dadunu　亮亮

C.K　小翼　OEZ　李可文



模拟时代



PS2模拟器进展

备受大家关注的ps2模拟器－Pcsx2又有新的截图放出，最近NGemu论坛放出了ps2上的liunx的截图和游戏WTA Tennis Tour USA（J）（NTSC)的截图，负责测试的PC配置是：

winME

AMD 1.7GHz

256MB

GeForce 4 MX 440



模拟器的配置是：

Recompiler

GSmax 1.2Beta

PCSX2 0.5b

负责测试PC的配置不算很高，然而游戏的截图也不怎样，勉强有3D模型，场景完全没有。速度方面在选人画面是FPS＝7，在动态画面是FPS＝4……这样的速度真吓人，要想便宜的玩ps2还是到外面租借划算。

NGC 模拟器的惊人突破?

最近在Emulation64的主页上看到关于NGC模拟器－Dolphin的新模拟消息，依然匿名的作者在邮件中附带了不少运行demo的截图，其中某些很像是玛莉游戏中的场景。从截图来看，3D的模型已经相当漂亮，纹理贴图也很好，只是不知道真正运行游戏时会是什么效果，这些截图比起上次那个单调的PONG游戏截图进步多了，看来NGC的模拟有点眉目了。



MAME 的更新



和前段时间的疯狂更新比起来，近期的MAME"正常"多了。073开始支持了一些ST－V基板上的游戏，比如当时很有人气的樱花大战对战方块，还有街机上的射击游戏super－X等。过了不久074来了，074的卖点是支持了namco的system24基板上的游戏和世嘉部分街机游戏，其他支持的只是一些老掉牙的游戏和克隆游戏。另外，从074版开始mame屏蔽了2000年之后的所有游戏，屏蔽的范围包括testdrive，想玩2000年以后游戏的玩家只能使用旧版了。

KOF 新作不再用MVS 基板

辛苦工作十数年的MVS 基板终于宣告终结！SNK 在前不久在日本举行的AMshow 上宣布，KOF 的最新作将在SAMMY 的新基板ATOMISWAVE 上推出，发售时间是2004 年春天，也就是说这回MVS 没戏了（模拟不能？）。各位能在模拟器上玩到的新SNK 游戏只剩下SVC、MS5 和侍魂零了。最近又有消息说SVC 已经模拟成功了，还有不少截图，为这事Billyir 又出来说了一大堆口水（全英文），对那些不断骚扰他的lamer 破口大骂，我们这些旁观者可有戏看了。



SSF 推出新版

最早能成功模拟土星游戏的SSF 最近放出新版，新版本进行了DirectInput 的优化，改进了控制输入和输出，提升了运行模拟速度。该模拟器的要求最低配置是：

Windows98/Me/2000/XP

1G 以上的CPU

256MB 以上内存

DirectX8

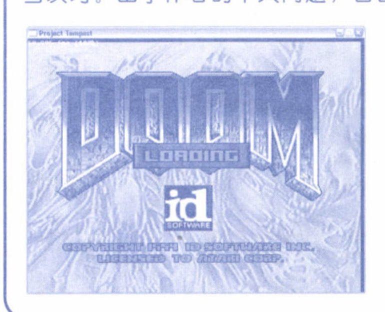
4 倍速以上光驱



尽管SSF 在各个方面都有改进，但真正能用来玩SS 游戏的依然只有GiriGiri，SSF 距离可以接受的速度和效果还差一点，希望作者再接再厉。

JAGUAR 模拟器再度投入开发

曾经一度停止开发的Atari Jaguar（美洲虎）模拟器－Project Tempest再次复活，作为世界上最完美的Jaguar模拟器（截图完美，经常不发放新版，只能看－_－），它的命运相当坎坷。由于作者的个人问题，曾出现多次的冻结；更有甚者，它曾经面临胎死腹中的危机。现在它已经能正确运行在Windows 9x/2000/XP、MAC、LINUX等OS中，它支持了相当大部分的Jaguar游戏，要能速度和声音正常需要2G的cpu，其他相关的消息要等官方的更新。



平静的模拟圈

最近经常听到别人说模拟圈太沉寂，听后让我也认真考虑了一下这方面的问题。没错，在经历了98至2000年的疯狂热潮后，现在的模拟圈是否相对平静得多。那个时候似乎有点过火了，很多积累已久的游戏相继模拟成功，难题被一个一个地攻克，大家的期待的东西变得越来越少。在这热潮的过后，模拟圈的人们似乎也变得理智了许多，因为攻克新主机、新系统不是短期行为，越得不到的东西越珍贵。早前酝酿的陈酒被开封后，未来的陈酒才刚刚开始灌瓶。玩模拟器的人更多的还是怀旧的感觉，你认为呢？





汉化进行曲 By 来福

NEWS

从第17期开始写汉化新闻，一直在尝试各种不同的风格，我总希望能在报道新闻的同时能带给大家一些思索，这次再换一种风格来写……



SQUALL-ENIX终于发布了重量级的游戏——《新约圣剑传说》，我第一时间下载回来，研究了一下汉化相关的信息，发现技术问题应该不会很难解决，于是上线，看看能不能找到人手来做，无意中在汉化情报站看到了熊组宣布汉化此游戏的消息，截图都做出来了，心想以熊组的实力，看来就是时间问题了，于是放弃汉化尝试。过了两天准备去看看熊组的《鬼舞者汉化版》ROM放出来没有时，却意外的发现又有两个小组宣布汉化此游戏：一个是“复仇者”小组，似乎没听过，不过从口气来看，应该实力不俗，同样有截图放出；一个就是沉寂多时，饱受Lamer摧残的CGP小组，他们似乎希望借着这个游戏的汉化来重新进入工作状态，看的出他们投入了十分的热情，而且他们表示，愿意与熊组合作——GBA汉化的“梦幻组合”……一切都在顺利的进行。一天过去，又有三个小组联合加入了汉化此游戏的队伍，如果前面的组合是“梦幻组合”，这个就是“霹雳无敌超级巨无霸航母组合”（摘自某位大侠的某篇文章，原指：MAME），没错，就是你猜的那样，狼组+勇者组+天使组：九柳（晓月汉化、翻译者）、贪财大叔（天使组的主力翻译）等人的翻译，xade、metore（狼组技术+恶搞双雄）、emotexx（ARM ASM达人）的破解，以及一系列在汉化界好好吓人的名字……^_^，无语……



10天后：“航母组合”率先放出简体测试版补丁v0.1，请朋友们在使用前务必要阅读说明，里面说的很详细，在此不再复述。

汉化

加盟了天使在线，得到更强大的技术支持的熊组仅用时 26 天，就完成了《鬼舞者战略版》的汉化，4 个翻译确实强力。在汉化说明的最后，他们这样说到："本组为非盈利组织，与一切合法的、非法的商业活动没有关系。凡市面上出现的本组汉化作品的盗版卡带均为未经本组同意私自盗用的。一旦您购买了此类卡带，所有后果自行承担，与本组无关。"这样苍白无力的说明自然无法对 D 版商有半点影响，至少我们这里是一个星期后就有了汉化版的卡在卖了……说到防止被盗版利用，之前汉化过《逆转裁判》第一章的达人 jpgmfan 做了一次尝试——将汉化了 1–3 章的 ROM 加密再与模拟器整合，作成类似 PC 游戏的 EXE 文件，这样就无法制成卡带来卖了，虽然不能在 GBA 上玩有些遗憾，但作者希望别人尊重他的劳动成果的心情是可以理解的。看起来很完美，只可惜一位朋友（大家也都认识，某 Dumper），还是很轻松的就导出了 ROM 并放了出来，由于私交不错，当时我没有说他什么，但还是觉得他的做法确实不妥，这也直接导致了 jpgmfan 宣布不再继续汉化，此事在论坛也引起了一番讨论，除了 Lamer 的表演外，讨论的焦点的主要是汉化者究竟应该怎样保护自己的利益或者说是爱好、动力。现在讨论依旧在继续，感兴趣的读者朋友可以去 EZ 论坛的汉化区看看，发表自己的意见。



抛开争吵，单看看这个 1–3 章的汉化补丁，质量只能用一个完美来形容，语句流畅，连一些专业术语都有详细的解释，加上这款游戏本身的高素质，确实是难得一见的优秀作品。无论 jpgmfan 以后会不会继续汉化下去，我谨代表所有玩过此汉化版的朋友道一声最诚挚的感谢……

汉化

CGP 的伤雪和汉化情报站的水留痕在这个月先后离开了汉化界，都有他们的原因，或是因为对 Lamer 不堪忍受，或是因为生

活所迫。放弃自己所爱是很难的，但在生活中我们又不得不学会去放弃一些东西，包扩自己所爱，来换取另外一些东西，人人都会又这样的无奈。好像和汉化没什么关系，就当是我在牢骚吧。为了纪念两位，汉化情报站放出“中文游戏补全计划”的两个成果：“火星电子”的《岳飞传》和《黑暗之蛊》，而之前，他们放出了《大话西游》，《魔神法师》和《龙珠Z －超武斗传2》的Rom，这个月的“中文游戏补全计划”真是大丰收啊。

汉化

本月其他汉化消息：我们ET 论坛的斑竹“杰斯汀”汉化了FC 的《冒险岛》，自己人，当然要多多支持；PGCG 汉化组的闪·纯静水汉化了FC 的《撞球》，8X8 的小字做的相当完美，值得推荐；YULIANGMAX 汉化了FC 游戏《成龙之龙》；TGB 小组和口袋吧论坛合作汉化《口袋妖怪弹珠台》，而PMGBA 论坛的红魔则抢先发布了一个初步汉化版；阿飞（gorosega）继续倒腾他的PS 汉化……

每月一聊

“您的支持是我们汉化的动力！”——熊组

“我们汉化此游戏的动机完全是因为我们喜欢圣剑系列的游戏，不是“为了xxxx 的汉化事业”更不是为了“广大玩家”那种伟大的目标，所以，即使你有任何不满都没有理由来我们的论坛闹事。” ——狼组

以上两种说法代表了现在汉化界的一种对立：一方：由于语言障碍，导致无法体现游戏的游戏才应该被汉化。一方：我汉化什么游戏，我喜欢就行了。一方代表了众多玩家的要求，而另一方则是很多汉化者的想法或者说是初衷。玩家的要求得不到满足，一些素质低的就会转职为Lamer，开始骚扰汉化者；汉化者被骚扰，或劳动成果得不到尊重，导致停止汉化、取消计划。现在的汉化界经常出现这种情况。如何解决这种对立，我们的汉化者会不会去考虑考虑？如果读者朋友您有什么看法，也欢迎来我们的论坛讨论。

街机

720度 滑板小子



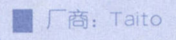
什么叫作“X-Game”？所谓“X-Game”就是指挑战极限的体育比赛。街头滑板、轮滑、极限滑雪，极限单车（BMX）等都是“X-Game”，且其爱好者均为较为前卫的青少年。他们用车、滑板做出各样的技巧来表达自己的情感，并去感染周围别人。相信许多的电子游戏玩家都有接触“X-Game”吧。



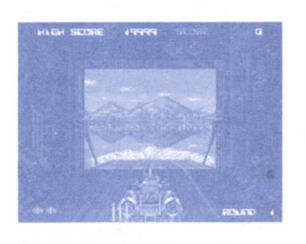
本游戏叫作“720度”，720度就是转两个圈了，而游戏中指得就是转滑板。游戏就是要玩家控制一个玩滑板的小子来进行游戏。游戏舞台位于一个虚拟空间，里面具有各种道路、高台、低谷、坑道和障碍等玩滑板都会遇到的地形。在舞台四周均有各种供滑板进行训练场所，而玩家的目的就是进出这些训练场中完成各种指定的滑板动作，如：越过障碍物、高台跳跃、U型板、T字台、沟壑路障等。在规定的时间内完成通过的话能得到高分。特别是做出高难的动作时，相信看到过别人玩“X-Game”做出的动作时一定会心领神会。不过游戏中是有时间规定的，在进入训练场之前，要尽快行动。否则时间到了后你就会看到街上的人都变了骷髅在玩滑板（？），之后更会有一群蜜蜂出现，被它们追上就“GAME OVER”了。就算在时间没到时，街上均有汽车等交通工具出现要及时躲开，否则被撞到后会损失不少时间。另外在游戏中还有金钱概念，进入训练场、购买道具等都需要。钱可以从训练场和街上捡到（真的好运）。







经常流连于街机厅已经是很久以前的事情了，特别是那些大型机台。比如：做成坦克模样，各种冲锋枪、炮等等，不过现在都难以寻获了。所幸的是我们还可以在模拟器上重温一下当年的佳作，无论是当年玩过或没有玩过的游戏。





这款游戏就是一大型机台，不过只能一人游戏倒有点遗憾。游戏为驾驶一军用气垫船突破敌方营地，消灭敌方为目的。在这里首先说一下本游戏操作，由于这本来是大型机台，所以在模拟器中，上方向是令游戏中的枪头向下移动，而下方向才是令枪头移向上，就像亲手移动枪管那样。游戏中会出现直升机、战机、装甲车、坦克等等。只要用游戏中枪的光标对着它们时就会出现红色，此时就可以将其锁定再发射攻击。而游戏中躲避敌方攻击可以使用跳跃来对付，不过对于气垫船可以跳跃就有点夸张了。



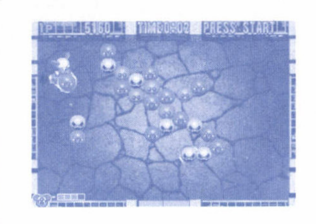


■ 模拟器：MAME

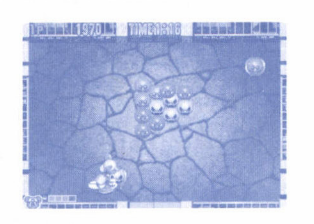
■ 厂商：Banpresto



每当玩到这个游戏时，就想到一部卡通片子———家之鼠的主角。下面要介绍的游戏也是以老鼠为主角。



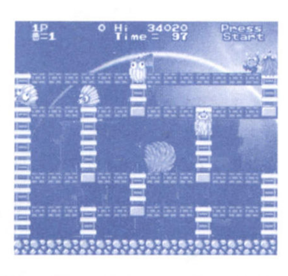
这是一个卡通的世界，我们的主角是一只爱好玩滑板的小老鼠，不过他的MM（老鼠MM？）被黑社会老大———只猫抓走了，这回我们勇敢的鼠兄连同它的好友一起去营救它可爱的女伴。不过它们要对付的是一大堆的有颜色且被碰到会损伤的球（？）。游戏简单来说就是操纵小老鼠手中带有颜色的球，使其消灭其它不断移动的球为目的，。游戏并没有大家想像的那么简单，因为当你扔出的球没有接触到其它的球时，它会不停地在屏幕中移动，被它击中会损失一格生命。特别是屏幕中移动的球很多的时候，及时躲避和使用手中还未扔出的球是唯一保命方法。



不过游戏中幸好会出现其它帮助玩家过关的宝物，记得要及时把握哦。当然这种游戏在一定阶段时会碰到BOSS。那时候就是发挥你躲避和恰时攻击的能力了。







1961 年，东德在西柏林四周建筑了一堵隔离设施，长达165公里，这就是分隔东西德的－－著名“柏林墙”。1989 年横在东西德人们间的高墙，终于被推翻倒塌了。

上述的历史就不多说了，还是介绍以下的游戏吧。这款与“柏林墙”同名的游戏就具有推倒“柏林墙”的纪念意义，而且也同时为纪念东西德的统一。游戏方法如同“淘金者”样，控制角色将屏幕中的砖块开个洞让敌人落入坑洞中，不过不同的是游戏中要再用角色手中的小锤将敌人敲下，让其落下消灭。不过敌人方面也会作出许多不同的攻击方式，比如：迅速接近、穿墙、喷火、造成地震等等。除了令敌方落下的攻击方法之外，还可以将已经敲开的坑洞填上，来实现躲避敌人。至于游戏之外大家还可以看到游戏的背景是以“柏林墙”推倒而庆祝的画面，连在过关中游戏也加入了一些搞笑的动画。



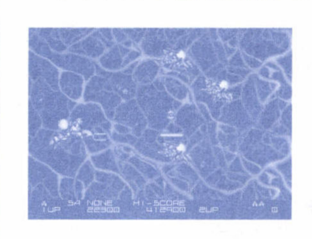

■ 模拟器：MAME

■ 厂商：KANEKO

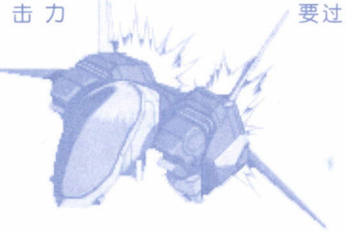
THE BERLINWALL

这是一款很特别的射击游戏。游戏开始的动画就将游戏的内容一一透露了，虽说动画比较像八十年代所创作。

游戏开始只能使用一架火力非常弱的飞机，除了攻击力弱之外更没有爆弹这类的保险。不过别小看它，当你按下射击键以外任一键时，飞机会射出一捕捉器，当捕捉器射中游戏中某些敌方时就可以将其静止不动，此时与其接触就可以变成其模样，就如同游戏开始时动画所示那样，入侵敌方体内。当然敌方的机体的能力也一一夺取，入侵敌方后，在屏幕所示的状态栏中可以看到“SA　”的字样，而且会用方格来表示出可以使用次数。“SA”就是当前机体的特殊能力，有环型爆弹、纵向爆弹、无限跟踪飞弹、浮空雷等。能第一时间得到适合的机体是过关的关键，不过当遇到要取得的机体时要注意不要对其攻击，打烂的话再取得就不能发挥原来的威力了，另外游戏中出现的BOSS不将其击破也能过关，就是没有奖分吧了。不过当没有机体入侵时，只有那只小飞机以其攻击力要过关就较为费劲了。





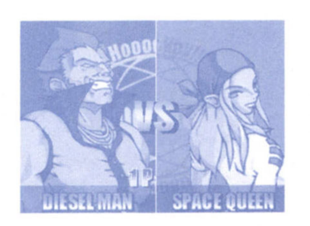




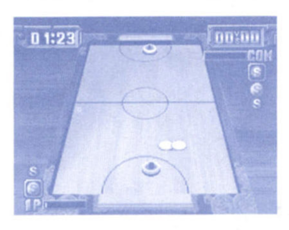
模拟器：MAME

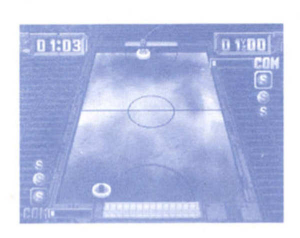
厂商：ATLUS

家用机



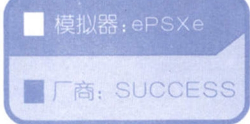
这是一款很“老”的游戏，为什么说它“老”？就是说它游戏的内容是旧款——在一些大型的游戏厅除了传统的游戏机外，还有一种考验手力和技巧的游戏。在一张中间有分界的桌子上，两旁的玩家分别用一圆形带柄的“拍子”（实际上是一种“座”），把一块圆板推向对方桌前的洞穴中。最终谁将圆板推入对方的洞穴次数最多者为胜。这个游戏应该许多玩家都玩过的，不过这次就搬到了这个电子平台上，而且更增添了许多有趣的元素。

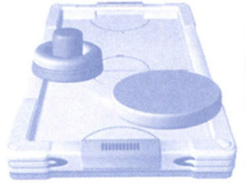




游戏共有四个角色可供选择，四名角色各有不同的绝技，比如双手攻击、光速攻击、推动机攻击等等。而且当角色作出绝招攻击时更有逼力动画出现，不过若是对手使出的话，在动画出现后你就要小心了，不然给敌人得分了也不知道是什么回事。在对战的时候，经常出现一些障碍和特殊的奖励，这给敌我双方造成一些利弊，把握好可以将战局扭转哦。

HOOOCKEY!!



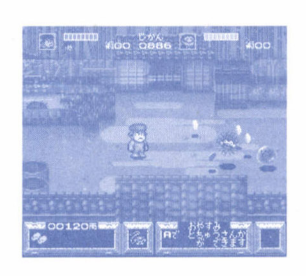


■ 模拟器：ZSNES

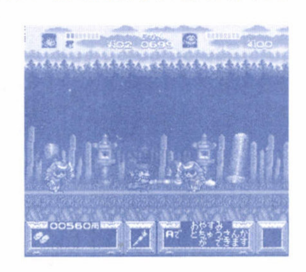
■ 厂商：KONAMI

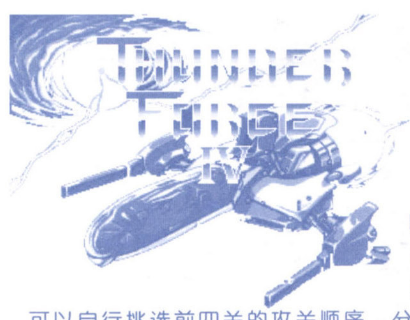
がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻

秀逗的伍佑卫门和惠比寿丸又来了，这次他们要将城主的女儿——YUKI公主救出。用现代的话来说，作为义贼的伍佑卫门和惠比寿丸他们又会搞出些什么样的事情来？KONAMI众多有名的游戏角色之一，配合日本古代的“和风”在SFC上此作更会将搞笑的风格发扬光大。



与前几作不同，除了常用的动作过关操作之外，还增加了众多的RPG元素。一开始，伍佑卫门就在城中出现，当然城中四周都是各样的敌人，被攻击到可要扣体力的。在城中可以进入周围的屋子内，里面有提供各种情报的人物，不过都是些日文，而一些地方则是提供道具和食物，分别提高装备和体力。当然要用钱来换取，快点消灭敌方从其身上得到吧。但游戏进行到某些地点时，就会转变为横向卷轴动作过关，操作就不用说了，不过看到自己说操作的人物时常出现搞笑动作令人忍俊不禁。游戏中更有着解谜要素，在许多场地必须得到特定宝物才能过关。

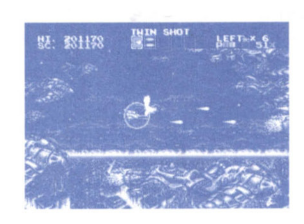




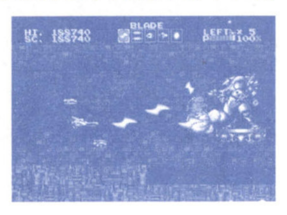
■ 模拟器：GENS

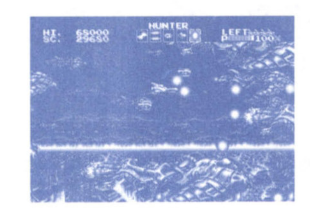
■ 厂商：Technosoft

又名为“雷霆力量4”，MD主机上少有的射击佳作。游戏以一己战机对抗外星庞大势力。游戏开始可以自行挑选前四关的攻关顺序，分别四个不同的世界。

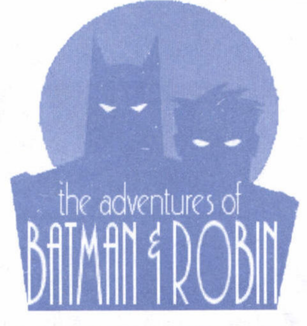


操纵方法：在游戏中按动“A”键可以调节自机速度，有五级可调，不过要注意，有些地方需要比较慢的速度才能通过这点要小心。另外共有五种武器，可以随意挑选，不过前提要从敌方身上得到才行，五种均用在不同的环境中，而到了后期更能得到新型的超级武器。至于射击游戏要注意的我就不多说了，特别是横向的射击游戏。“雷鸟战机”系列将MD主机的2D机能发挥得淋漓尽致，特别是游戏画面用了超多的卷轴，超多而且各式造型的敌方角色。





游戏中的秘技：装备全部武器，先在游戏中按暂停键，输入上、右、A、下、右、A、C、左、上、B后，再按上就装备全部的武器，再按右就调出副机，而副机除了攻击外，还可以抵挡子弹哦。



■ 模拟器：GENS

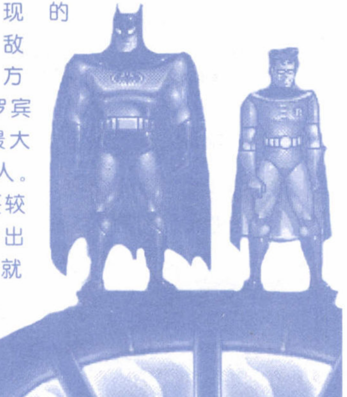
■ 厂商：SEGA





葛咸城，一座充满罪恶之城，而神出鬼没的蝙蝠侠这次要对付将是毕生中最强劲的对手——急冻人。由于急冻人的强悍让蝙蝠侠陷入空前的苦战，幸好这次蝙蝠侠并非单枪匹马。有了罗宾的出现，作为蝙蝠侠助手共同对付急冻人。

游戏中除了最终对手急冻人外，之前出现的小丑等邪恶“奸角”都会一一出现，这样就更难对付了。幸好游戏可以两人同时协力游戏，对付大量出现的敌方就更轻松了。游戏中蝙蝠侠和罗宾的武器都有储力功能，当到达最大力量时可以立即消灭一般的敌人。不过由于武器恢复最大力量需要较长时间，令敌方有围观的机会出现，所以建议一边躲避一边攻击就如同电影中那样。另外打破游戏中出现的物品后可以在其中得到威力更强武器，体力补充剂等。



ST－V 基板模拟追踪

——划时代科技结晶他兄弟 ST－V

文：dadunu

各位朋友开学后的感受如何，考试的滋味不太好受吧，至少这是笔者这十几年来第一次9 月1 号不用去学校了，感触颇深啊！终于明白了前辈所说的那些话，还真是有些想念学校和那帮死党了，当然还有考试时作弊的盛况。最令人受不了的就是现在这天气了，冷起来像深秋，热起来像盛夏，各位可要注意添加衣服啊。由于历史原因，在这个时候要是发烧了可就不好办了。要是想体会一下，各位可以试试，至少医生那迅速的反应速度和过激的行为会把你吓个半死，笔者深有体会啊，所以各位还是去打疫苗吧。

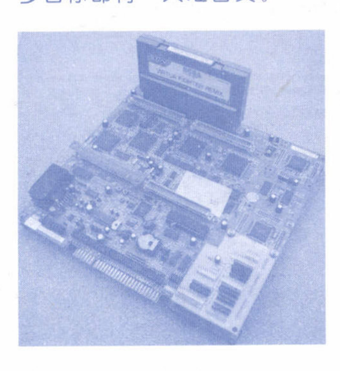
模拟器方面，更新员们在失去激情后机械地更新着，而玩家在企盼着玩上新游戏，给个有期限的承诺更好。开学后各位对模拟器的兴趣会不会有所提高呢？毕竟当你短时间离开一样东西的时候是会非常怀念的，而长时间面对一样东西又会反感，比如假期。随着各位朋友的开学，模拟界大部分Coder 的新学期也开始了，一方面这是大量模拟器发布的时间，而后各位就耐心等待下一个假期吧。而近来充满激情的MAME 更是把WIP 的更新变成了新版的发布，看来Haze 的激情还没过去，就是不知这能持续多久。不过根据经验，一个人在某些事上的狂热一般会持续一年，等真正平静下来的时候，也就是看看而已了，但像Haze 这个大嘴巴应该不是个太正常的家伙，反正我们希望越久越好。而在最近MAME 的几个新版中，最重要的就要数ST－V 的模拟和吃掉ZiNc 那庞大的代码，当然要想通吃ST－V 全系列的游戏，还要持续数个周期，不过按现在MAME 发布的频率，玩家们可



以利用间歇来对每个游戏细细的品位。

虽说听ST－V 这个名字很长时间了，但对这块机版了解的人并不是很多，以至于有的老大还没闹明白ST－V 到底是个啥东西，来了解一下。

ST–V 是SEGA 在95 年推出的SS 的交换机板，几乎和SS 同时推出（SS 是94 年的圣诞节），ST–V 就是SEGA TITAN VIDEO 的缩写。至于TITAN 这个名字还另有几个含义，希腊神话的泰坦各位应该听说过吧（喜欢英雄无敌的朋友对这个名字应该不会陌生），发现小日本总是爱把别国的古文化加上些本国的色彩来显得自己的历史有多么多么的厚重，就像开玩笑说的那样，当我们的前人到达那个小岛的时候，他们还在树上呢。还有就是TITAN 这个名字其实是土星一个卫星的名字，这也正好表现了ST－V（泰坦）和SS（土星）之间的关系，同时也延续了SEGA 用星际间名字来命名硬件的习惯，可见SEGA 在起名字上的功夫真是由来已久，去看看SEGA 在的产品列表吧，许多名称都有一大堆含义。

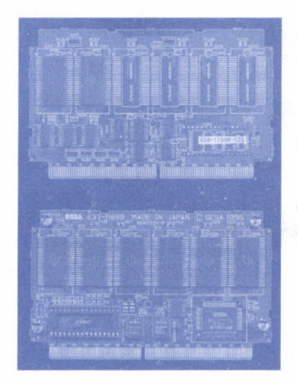


来看看这个被SEGA 称作"划时代的科技结晶"同胞兄弟的具体参数：

主CPU： 两颗Hitachi 的SH–2 处理器，频率28.6MHz，速度可达50MIPS

辅助CPU： 一片被称作数字机构信号处理芯片，这是一片修正指向点的协处理器，相当于4 条并行指令

视频处理器1： 32–bit 的显示处理器：负责活动块和多边形的处理，其中256K 的定制缓存负责处理旋转、缩放、纹理绘制、阴影处理，另外有512K 的高速缓存来专门负责处理纹理



(视频处理器 2:) 32-bit 的背景和水平卷轴显示处理器：负责双屏显示的特别计算、透明、阴影、背景引擎、5 卷轴背景、双旋转场景，可达到60 帧每秒

(声音处理器:) MOTOROLA 68000 处理器，频率 11.3MHz，速度可达 28MIPS

(声音芯片:) SCSP/YMF292-F (315-5687)/"LAKE"，频率 11.3MHz，PCM 音源 32 路（脉冲编码调制），44.1 khz 的采样率，也就是俗称的双声道增强立体声

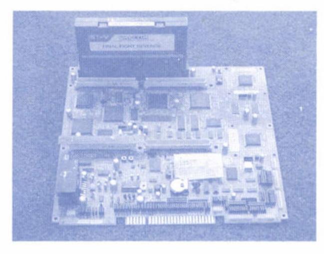
(主存储器:) 2M（16 兆位）

(视频存储器:) 1.54M（12 兆位）

(音频存储器:) 512K（4 兆位）

(处理能力:) 200,000 个立体多边形/秒，500,000 个平面多边形/每秒

(发色数:) 24-bit 真彩色



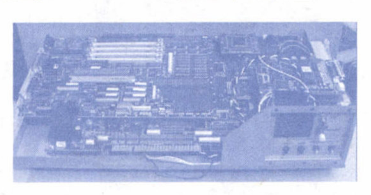
(显示规格:) 320x224，640x224，720x576 水平显示

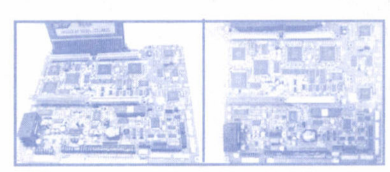
(板卡结构:) 采用主机板+游戏卡的方式

(游戏卡容量:) 最大容量 384 兆位（48M）

(游戏数量:) 48（当然不包括胎死腹中的）

(其他信息:)这是一块JAMMA机板，同时配备的屏幕也是标准规格。解释一下，这里所说的JAMMA 是日本街机生产商协会的简称，而JAMMA规格则是日本街机生产商协会于1986年确立的街机接口规格，JAMMA 也因此成为街机硬件标准的代称。而由于JAMMA规格只允许街机拥有3 个游戏控制键和单声道的音源，所以严格遵从这种规格设计的产品已经基本被市场淘汰了。标志性的分水岭应该就是CPS1机板的推出，CPS1后的机板一般都被叫做JAMMA +，也就是在JAMMA基础上的强化，不完全抛弃JAMMA的主要原因是为了降低控制器的成本。现在可以理解"在 Nicola 的后脑勺上有一个 JAMMA 插座"这句话的含义了吧。





在主机板上还带一块锂电池，和各位熟知的CPS2不同，它只是用来记录时间和日期，就是没电了，板子也可以继续使用。



注意：虽然ST-V是SS的交换机板，但是于大多数交换机板不同的是，ST-V采用与SS不同的控制结构，另外ST-V存在两个版本的机板，分为日版和美版，但由于美版推出的时间较晚，所以美版并没有流行起来，两种机板采用自己独特的BIOS，所以游戏卡带不能互换，而所有的美版游戏，都是从日版游戏修改而来，并没什么单独的作

品，但在机板生命的末期也出现了几个可以通用的游戏，两个版本的游戏是用颜色来区分的，蓝色卡带代表日本游戏，粉红色卡带代表美版。

就像SS最初被称作"划时代科技结晶"，ST－V也是同样如此，除了在板卡技术上的革新外，同时ST－V的体积也采用了超小设计，体积比普通的机板小了很多，同时街机箱体也采用了非常独特的设计，摒弃了往常一个大箱子和一个箱体模具，外加一个大架子的设计，采用了一体式的小巧设计，就像当初制造商自己所说的，要么它成为业界美观外形的标准，要么它就是一堆废品。



有许多后来非常著名的游戏，都是在ST－V上首先推出的，如：Radiant Silvergun（闪亮银枪），Shienru（紫炎龙），Cotton（棉花小魔女），PuyoPuyo（ 哩方块），Hanagumi Columns（樱花大战对战方块），还有就是上面的射击和问答游戏也是很强的。本来ST－V在适应性上有许多非常牛的设计，如：街机与街机间的连接、SCSI街口、数字和模拟输入、串行接口、以及罕见的合卡，但不幸的是这都被SEGA糟糕的游戏战略给糟蹋了，很少有游戏可以发挥这些在机板设计上的优势。而且，ST－V还预留了4个接口，用来插那些日后推出的增强设备。各位现在在网上看



到的那些被卖到100多美金的ST-V多为香港出产的机板，是不是正版就难说了，而像那种卖到500美金的ST-V，大多为96年后SEGA出产的加强型，上面多了5 个定制芯片和许多的逻辑电路，这种加强型的ST-V在现在是非常罕见的，这也正是它价格昂贵的原因。

虽说ST-V的设计加入了许多突破性的设计，但仍然没有取得什么成功，就像它在家用机市场上那样，好不容易甩掉了任天堂却又被索尼踩在了脚下。和SS的缺陷相同，虽说ST-V在存储器的容量上有了很大的加强，但由于先天不足，ST-V的3D能力仍然没有加强多少，再次让PS交换机板占了上风。由于SS设计的"独特性"，造成了ST-V的设计也非常的"独特"，这对第三方的软件开发厂商造成了很大的困难。和SS一样，ST-V最终还是输在了软件上，SEGA为了缩短制作周期从SS上移植来的游戏太过"纯粹"了，大多为原封不动的照搬，到是发挥了交换机板的长处。去看看ST-V上的游戏列表吧，除了上面提到的游戏外有几个不是从SS上移植而来。





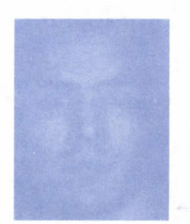
来关心一下模拟方面，虽然有许多模拟器对SS下过手，但

真正能谈得上是个ST－V 模拟器的并不多，我们所熟知的也就是：SSF、SSE、Saturnin、Satourne、MAME，而真正SS模拟的强者GiriGiri对ST－V好像并没什么办法，好像从3年前最初开发的时候，GiriGiri就打算卖给SEGA了。而SSF这个已经记不清出生日期的模拟器（好像是99年的某一天），历时4年多的开发时间，看现在的样子，好像仍然处在初级阶段（唉！漫长的初级阶段），运行效果还是如当年的惨不忍睹，而SSF最引以为豪的兼容性在ST－V 上也没有丝毫的表现。所有人当初都认为SSF应该在0.6版的时候就结束掉它漫长的生命了，谁想在停止了1年的更新后，现在的SSF又是异常活跃，不过看看他的进度表真是不敢恭维，真是搞不懂Stephane Dallongeville他老人家是怎么让Gens对SH－2的模拟一夜之间变的那么完美的。当然SSF在相当长的一段时间里还是很强的，不过是看看抓图，而ST－V 的模拟连抓图都没的看，还不如看黑屏舒服。

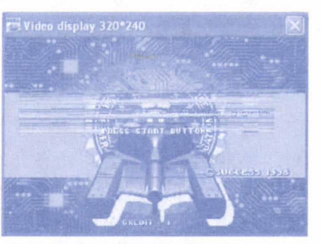


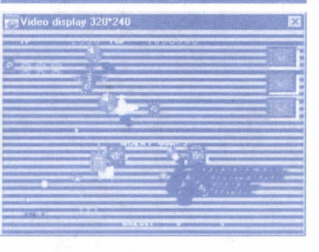
再来就是一直处在地下开发的SSE了，作者是意大利人Sthief，在历时一年的开发后，SSE终于放出了第一个公开版，由于从来就没有进行过WIP更新，事前也没放出任何消息，所以在刚放出的时候，很多人都以为和SSF有什么关系，同样是完成度不是很高的一个模拟器。虽说可以运行一些ST－V 的ROM，但是由于对SH2的模拟只能达到一半的效率，所以也没什么突破性的成果，要是想运行一个ST－V 的ROM，需要进行许多的特别设置。网上曾经出现过一些设置方法，利用牺牲图像的方法来提高速度，但是真正可玩的ROM可以说没有。开发很完美的模拟器想由头至尾完整的运行一个游戏都是很难的，更不用提这种刚刚可以进入游戏画面的模拟器了，由于SSE最初架构太过底层，虽然这样可以提高运行速度，但要想再取得进一步的成果非常难，重写的

任务不只是轻易说说就可以的。同时，SSE 的开发是在Fabien的大力帮助下进行的（法语和意大利语有共通之处吗？），而看看Fabien 的成果，SSE 怎么会成功呢？SSE 在热了一段后，又再次陷入了长久的沉寂。



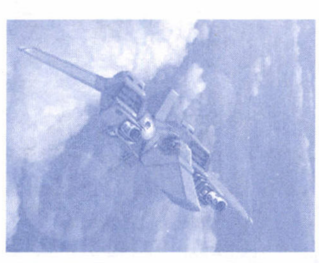
来看看法国佬Fabien 博士的Satourne，在2001 年GiriGiri 还默默无闻的时候，Satourne 就已经开始Show 出它那些绚丽的抓图了，而当GiriGiri 运行SS 的游戏已经达到50FPS 的可玩程度时，Satourne 还在继续Show 出它的的抓图，再经过漫长的等待后，终于有一个Debugger 流了出来。各位应该还记得，那一段真是吵地火热，Satourne 有一度差点终止了开发。在得到了那个流出版后，许多人都找来了大把大把的ST－V ROM，但最后才发现，在经过一些特殊的方法调试后，能运行的ST－V 的ROM 只有一个，但只是能运行，而不是可玩，毕竟那不是个正式版。那个时候Satourne 在ST－V 上的模拟还是很初级的，而当Satourne 真正放出官方的的公开版时却屏蔽掉了对ST－V 的模拟，在很长的一段时间里，我们只能从Satourne 的运行抓图上来感受ST－V 的模拟进度。直到Satourne 在基本支持了VDP2 的模拟后，才放开了对ST－V 的模拟，最致命的原因依旧没有改变，速度依然很慢，现在依然如此。Satourne 做到了让许多人把它记住，毕竟他的抓图保证了他的曝光率，好像一直没有玩家可以达到像Fabien 博士自





己说的那样，游戏运行速度在50FPS左右，可以稳定的玩上一晚上，而且不会出现图像错误。而在Satourne开发期间，Fabien一直不愿提及的那个合作伙伴就是上面的那个意大利人。在Satourne改为插件的结构后，Fabien好像一直找不到游戏速度上的问题，或者是缺少像Jabo那样超强的插件作者，但愿Satourne不会成为第二个SSF那样的只可远观的模拟器。虽说Satourne的名气很大，但是可说的并不是很多，就像SSF那样，毕竟它带给我们的是有限的惊喜。当然，世界上能真正做到这份儿上的人也没几个。

而ST-V的模拟道路上，像Saturnin这种雄心壮志，放出一张黑乎乎的抓图就消失的无影无踪的模拟器，真是不值一提。

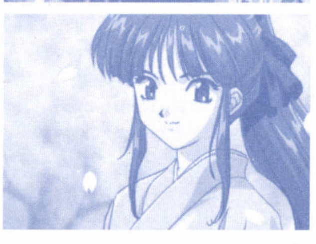




虽说在模拟的历史上个人英雄主义往往是起着主导作用，但是像MAME这种英雄+英雄的方式，看起来要更有效一些，至少不会以年为单位来计算模拟历程，相信当各位看到这期杂志的时候，可以完美运行的ST-V游戏，已经不只那一个了。其实，MAME模拟ST-V的消息，从0.6版的时候就已经开始了，主要起因就是Guru开始了大量Redump ST-V的ROM。当时就有许多人说，模拟不会在短期内成功，不知道1年零4个月的时间算短期吗？MAME模拟ST-V再次引起玩家注意就是1年后的今年6月份了，虽说这次模拟的时候Haze吵的火热，但真正的程序员是一个叫Kale的老兄（这也就是Nicola比其他MAME程序员都出名的原因，只是现在换成了Haze），当然Haze也做了许多重要的修正工作，毕竟这家伙也拥有惊人的

编程能力。关于Kale没啥了解，只知道他不会做网页，他现在的更新页面是用Word生成了，不过看起来效果也不错。其实5月时MAME的WIP更新已经有了ST－V驱动的字样，但是好像没什么人注意到，直到6月份Haze那张大嘴巴又开始吵吵的时候，人们才注意到。到8月份Haze开始释出抓图，而只用了10几天的时间，到9月1号Hanagumi Sprites（樱花大战对战方面）就已经可以完美运行了，真是让人有些措手不及。一个不同往常的9月1号，ST－V模拟上历史性的一天，值得纪念，估计这次MAME又要扮演PJ64那样的救世主角色了。而让MAME在一个月内连续放出3次的主要原因，除了Haze本性难移外，最主要的原因就是ST－V的模拟（难道是为了庆祝9月1号开学），MAME模拟ST－V的历程显得是如此的简单，以往曲折的历史并没有重现。最强悍的就是Haze在9月1号的3次更新，去看看吧，就像是Satourne在一年内的三次更新。人怕出名、猪怕壮，Kale在出名后好像还没完全适应，一直在抱怨垃圾邮件和那些愚蠢的问题。如果以上的SS模拟器要是能专心开发对ST－V的模拟，说不定他们早成功了，谁知道呢。





至于ROM的问题这里要说一下，不要只看Guru一个小组，ST－V的ROM大部分在3年前就已经被Team Japump小组Dump了，现在各位手上的多数ST－V ROM都是他们的杰作，当然这次MAME的成功也少不了Guru小组Redump的功劳。

既然MAME在ST－V的模拟上已经达到了如此的程度，没啥可说的了，祝各位玩得高兴！！！



文：ES_ZETA

前言：

在此我要先谢谢支持我的教程的所有读者，尤其是在ＱＱ上给我宝贵意见的读者，也要谢谢所有的ＥＴｅｒ对《模拟时代.ＣＯＭ》的支持，没有你们的支持以后就不会再有我的教程了。为了让大家知道ＧＢＡ编程是一件多么简单的事，所以第一期我不想讲得太多和太深入，只是教了大家怎样构建ＧＢＡ的Ｃ语言开发环境和一个超简单的一个示范ＤＥＭＯ的源代码。虽然有人觉得我写得不错，要我继续写下去，但是有初学者告诉我教程的知识面还是不够全面，讲解还不够深入。看现在的教程可以分为两大类－－深入型与广博型，从字面上大家就应该了解这两类教程的分别了。杂志的版面始终有限而且一个月才一期，为了大家能掌握多点ＧＢＡ开发的知识，所以决定今后都会以深入型的形式写我这篇教程。这样写对大家绝对是有好处的，因为你们每看一期就会对ＧＢＡ某个功能有非常深入的了解而且还可以使用这些功能，这样总比知道有许多功能但是不会使用要好。

今期的改动：

从今期开始我们就会以官方开发库ＡＧＢＬＩＢ的头文件为基础来开发我们的ＤＥＭＯ，现时国内外大部分的高手们都是以这些头文件写游戏的，用这些头文件开发有助于我们阅读它们的源代码和与它们作源代码的交流。官方头文件在光盘里可以找到，我们只要把它们COPY到同一目录下，然后正确include这个agb.h就可以了，其它的头文件也会被include在其中。为了避免与其它的头文件的宏定义相冲突，大家最好不要再用其它的头文件了，有这些官方头文件就足够完成我这一系列的教程。

如u16 这个就是AGBLIB 的头文件中的宏，大家一定要熟悉一下这些常用的宏（我看过所有的GBA 程序的源代码，都可以看到这类数据类型的宏）。u16 是指无符号16 位数据，其它的还有u32与u8，还有以s 开头的是有符号数据，这些宏定义都是用来定义变量的。现在各大商业GBA游戏开发商都是用这个AGBLIB来开发游戏的，所以AGBLIB 的头文件已经非常完善，大家不用担心它的效率或者有不完善之处，绝对可以放心使用。



GBA 的系统寄存器DISPCNT：

首先我了说明一下GBA 是如何运作的。GBA 中有很多系统寄存器（其实我也不知道为什么会叫寄存器，只是官方手册中说这些是Register，我就只好译作寄存器了），这寄存器与CPU 中的寄存器是有所区别的，GBA 就是根据这些寄存器中的设置来工作的。因为这样，所以我们一般说的对GBA 硬件的设置就是设置这些寄存器。这些寄存器都会有一个名字和一个唯一的内存地址值，而且大部份都是16 位的，全部系统寄存器都放到内存地址的0X4000000 之后。如果要设置这些寄存器就等于给这个内存地址赋值这样简单，只要大家清楚了解寄存器中每一位的用途，就能去设置这些寄存器，使到GBA 以我们设置的方式开始工作。

今期要说的是一个超重要的寄存器--DISPCNT。如果大家不能正确使用这个寄存器，GBA 就不能显示图象出来的。DISPCNT 是用来设置GBA 用什么显示模式、哪些BG 可以显示，精灵CHAR 的排列方式和WINDOW 的标志等。要GBA 能够正确显示，就一定要准确地设置好这个寄存器。下表就是这个寄存器每个位的用途与解释。（PS：d15 是指寄存器的第15 位，d0 就是寄存器的第0 位，如此类推。）

地址：4000000h	名称：DISPCNT	初始值：0080h	属性：可读/可写
[d15] [d14] [d13]	各种 WINDOW 的标志位：WINDOW 是 GBA 其中的一个特别的功能，但是这是本节以外的知识，以后会详细解说。		
[d12-8]	BG 显示的标志位：GBA 共有 4 个 BG 层与一个 OBJ 层，这个标志位就是用来设置 BG 层能否显示。在 TILE 模式下 GBA 存在 4 个 BG 层，但在 BITMAP 模式下就只有一个 BG2。若想在 BITMAP 模式下显示图像就一定要把 BG2 打开。		
[d7]	使 CPU 强制停止图像处理回路：这时允许访问 VRAM。调色板。OAM 和寄存器。屏幕在这期间显示白色，但是内部 HV 同步计数器继续工作。当这里设置为 1 时，屏幕会闪烁一下，所以一般情况下我们无需设置这个位。		
[d6]	精灵 CHAR 的排列方式：0 为 1D，1 为 2D。1D 与 2D 是精灵 CHAR 的排列方式，但超出本节内容，以后讲到 OBJ 时就会详细说明这个。（PS：我比较爱用 2D 的）		
[d5]	VBL 精灵外理标志：当被设为 0 时，精灵会在整个水平扫描期间（包括 VBL）被处理；被设置为 1 明，只会在显示扫描线期间被处理，面在 VBL 期间不处理。现时大家只需知道 VBL 是 GBA 的一个状态，一般这里会设置为 0 就可以了。		
[d4]	显示缓冲选择：这个设置只在有双缓冲的显示模式中有效，如 MODE4 与 MODE5。		
[d3]	是否使用 GBC 模式：系统控制，用户不能访问。		
[d2-d0]	设置显示模式：硬件支持的显示模式就只有 MODE0-5，所以这里不能赋大于 5 的值，否则就会…………		

看来好像有点复杂，但是要设置这个寄存器是相当的简单，例如我要设置当前显示模式为MODE0，以2D 方式排列的精灵CHAR，显示BG0。BG1与OBJ层，就可以这样写：*（vu16*）REG_DISPCNT=DISP_MODE_0|DISP_OBJ_CHAR_2D_MAP|DISP_OBJ_ON|DISP_BG0_ON|DISP_BG1_ON

如果要设置当前显示模式为MODE1，以1D 方式排列的精灵CHAR，只显示BG2，就应该这样写：

（vu16）REG_DISPCNT=DISP_MODE_1|DISP_OBJ_CHAR_1D_MAP|DISP_BG2_ON;

上面这些宏定义都是由AGBLIB 的头文件中来的，所以一定要正确INCLUDE 好agb.h和注意它们的大小写，不然就会编译出错的。如果把这些宏定义展开来就这只是一个很普通的C语言赋值语句，REG_DISPCNT 是寄存器DISPCNT 的地址值，

这个语句把地址值强制转换成指针，然后把等号右边的操作数进行或运算后的结果赋给指针所指向的内存也就是寄存器的所在位置，式子里有指明设置的位会被设置为相应值，没有指明的就会被设置为0，这样就完成了我们设置的工作了。其实等号右边的所有数都是常数，所以编译器会帮我们计算出来并且把值赋给左边的变量，因此在GBA实际运行中是不存在或运算这个步就好像a=1；与a=2-1；2与1都是常数，编译器会帮我们算出2-1的结果，然后就优化为a=1；所以编译后最终生成的代码都是一样的。若式子右边有一个变量，编译器就只好把它的运算过程乖乖的编译为代码了。

如果大家觉得可读性差，可以自己写一个与上期一样的SetMode（）的宏：

```
#define SetMode (mode)    * (vu16*) REG_DISPCNT = (mode)
```



但是我还是觉得直接这样写比较好。现在可能对这个寄存器的设置与用法还有一些模糊，等我讲解完MODE3的使用，这个寄存器就能用上场了。

MODE 3：

MODE3是一个16位色像素的线性单缓冲区（PS：这句是抄别人的，我也不知道是什么意思-_-！）。同屏显示最多可显示32768色（PS：是GBA发色数的极限），分辨率是240X160（PS：GBA的分辨率也是240X160，这个MODE的图最大就是全屏）。单缓冲是指VRAM中只能装载一张图的数据，所以一般只用作显示静止的图片。适合作动画的是MODE4与MODE5这两个是双缓冲的MODE。双缓冲是指在VRAM中可以放两张图的数据，在显示一张图的同时我们可以在VRAM中处理另一张

图，然后交替显示，这样做是为了防止闪烁，因为GBA 在显示这张图时，若你还没有处理完的话，就会出现烦人的闪烁（PS：我想不会有人喜欢吧）。

上期我说过GBA 有6 种显示模式，我们称为显示MODE。在这6 种显示MODE 里，按实现方法的不同可以分为两大类 --BITMAP 模式与TILE 模式。MODE3、MODE4 与MODE5 都是属BITMAP 模式，MODE0-2 就是TILE 模式了。TILE 模式是为了更有效利用VRAM 而发明的显示模式，最少处理单位是TILE。数据有分TILE 数据、MAP 数据与调色板数据。对初学者来说有点复杂，所以等你们对GBA 程序的编写有更深入的了解时我就会教大家使用。TILE 模式是使用得最多的模式，差不多所有的商业游戏都是基于这种显示模式而开发的。

今期的主角是MODE3 所以就重点介绍什么是BITMAP 模式。由于在这个模式下图表数据处理的最少单位是像素也就是BIT，每一幅画面都是由这些BIT 拼成的，就好像BMP 格式的图片一样，所以就叫BITMAP 模式。这类显示模式的特点是屏幕上每一个像素与显存中相应的地址的值是一一对应的。对应该关系就要视乎具体是使用哪个显示MODE 了。

在MODE3 下VRAM 是用来装载RGB 数据的。下表就是RGB 数据的数据格式，最高位无效，5 位的B，5 位的G，5 位的R。相信都知道什么是三原色了吧，这3 种颜色就组成的GBA 里的32768 种颜色。如0XFFFF 就是白色。0X00000 就是黑色。0X001F 就是红色等。

Data D15 D14 D13 D12 D11 D10 D09 D08 D07 D06 D05 D04 D03 D02 D01 D00

Color Data — Blue Green Red

在VRAM 中，每16 位的RGB 数据就对应屏幕的一个像素点。如若需要在屏幕里添加或删除某个像素点，就只需要对VRAM 中相应的地址的数值进行处理就可以。具体对应关系可



以看下表：（PS：为了方便，下表中的地址值只是偏移值，偏移值要与0X6000000相加后的结果就是其真实的地址）

	0	1	2	3	4	...	236	237	238	239
0	0h	2h	4h	6h	8h	...	1D8h	1Dah	1DCh	1DEh
1	1E0h	1E2h	1E4h	1E6h	1E8h	...	3B8h	3Bah	3BCh	3BEh
2	3C0h	3C2h	3C4h	3C6h	3C8h	...	598h	59Ah	59Ch	59Eh
3	5A0h	5A2h	5A4h	5A6h	5A8h	...	778h	77Ah	77Ch	77Eh
4	780h	782h	784h	786h	788h	...	958h	95Ah	95Ch	95Eh
|	|	|	|	|	|	|	|	|	|	|
156	12480h	12482h	12484h	12486h	12488h	...	12658h	1265Ah	1265Ch	1265Eh
157	12660h	12662h	12664h	12666h	12668h	...	12838h	1283Ah	1283Ch	1283Eh
158	12840h	12842h	12844h	12846h	12848h	...	12A18h	12A1Ah	12A1Ch	12A1Eh
159	12A20h	12A22h	12A24h	12A26h	12A28h	...	12BF8h	12BFAh	12BFCh	12BFEh

从上表已经很形象地表达了VRAM中的RGB值与屏幕的对应关系。0h的RGB值就是屏幕（0，0）的点对应（坐标的原点在屏幕的左上角），1DEh就与屏幕（0，239）的点对应（PS：记住偏移值要与0X6000000相加后的结果就是其真实的地址）。要是在坐标（0，0）上显示一个白点就只需要把白色的RGB值赋给0h就可以，具体可以这样写：

```
*（u16*）0x6000000 = 0xFFFF；
```

在屏幕的（0，0）处就会出现白点。

同理，如要是在坐标（2，156）上显示一个红点，就要这样写：

```
*(u16*)0x6012484 = 0x001f;
```

就可以在相应位置显示红点。每次都要查表很麻烦来提出地址值，可以根据这条公式来计算：

地址=0X6000000+2*240*Y+2*X。

一个RGB数据要2个字节，一行有240个RGB数据，所以Y每加一次N就等于跳过了N*240个RGB，X加N就等于跳过了N个RGB数据。如刚才的（2，156），就可这样计0X6000000+2*240*156+2*2=0X6012484。实际应该用时可以这样写：

```
*(((u16*)0x6000000)+y*240+x ) = 0xffff;
```

这样写的原理是把0X6000000强制转换为一个指向16位数据的内容是0X6000000指针。按公式计算出实现地址后就把RGB值直接赋给所指向的VRAM地址中。由于指针是指向16位数据，所以每次加1值就增加两个字节，这就可以省去乘2那一步。若还觉得不够直观，有一招更绝的，就是把它看成一个2维数组来处理。很显然这时VRAM的分布就好像一个有160行，每行240个元素的2维数组，所以把它看成2维数组来处理是比较直观的。要这样的话大家的C语言要很过关才行，不然可能会看不明（我也是在写教程时才想到的）。实现方法可以这样：

```
((u16 (*)[240]) 0x6000000)[y][x] = 0xffff;
```

我以前也没有想过可以这样写，C语言真是强，这样的写法也可以。原理是把0X6000000强制转换成一个指向一个有240个元素的数组的内容为0X6000000的数组指针。然后利用C语言中数组指针与2维数组的密切关系，直接把它当成2维数组来使用。当Y为N时就等于跳过了N个有240个元素的1维数组，X为N时就等于你在访问这个数组是第N个元素与上式其实是一样的。哈哈，这样的写法可是绝对合法的，效率与上式是一样的，因为经编译后，它们的所需要进行的操作是一样的。分别

只是前者把计算的过程与方法写了出来，后者就是等编译来代劳把它转换成相应的计算过程与方法。具体用哪条式子就由你们来选择了，我一定会选后者，在效率一样的情况下，我会选直观和可读性比较高的。

MODE3 下的函数：

现在看完了上面一大堆的垃圾后，大家应该可以写一个 MODE3 下的画点函数：

```
void pixel_m3 (u16 x, u16 y, u16 col)
{
  ((u16 (*)[240]) 0x6000000)[y][x] = col;
}
```

函数名用什么也没所谓，不过最好要注明是MODE3 或有3 的字样，这样可以与其它模式下的画点函数有所区别。大家要记住GBA 坐标的原点是在左上角，以后都是这样，我不会再提的了。

记得有位游戏开发的仁兄说过——给我一个画点函数，我就能描绘整个世界。没错，由这个画点函数可以派生出一系列的有用的函数。如一个画水平线的函数：

```
void hline_m3 (u16 x, u16 y, u16 x1, u16 col)
{
  int tempx;
  for (tempx = x; tempx<=x1; tempx++)
  {
        pixel_m3 (tempx, y, col);
  }
}
```

还可以派出一个画垂直线的函数：

```
void vine_m3 (u16 x, u16 y, u16 y1, u16 col)
{
  int tempy;
  for  (tempy= y;  tempy<=y1;  tempy++)
  {
         pixel_m3 (x , tempy , col);
  }
}
```

这两个函数虽然非常简单，但是很实用的。其原理就不想展开解释了，不懂的就应该要打屁股了。

在乐水兄写的GBA开发库BEAURY FOR GBA中，我还发现了一个可以写斜线的函数，但是原函数是一个通用的画线函数，对初学者来说是有点复杂，于是我只好修改一下，把它改成一个MODE3专用的画线函数，复杂程度已经降到最低了。

```
void  line_m3 (u16 left, u16 top, u16 right, u16 bottom, u16  color);
```

这种画线的算法真是不知道是谁发明的，我真的不知道它是怎样想出这种算法来。大家只要照用就好，不必研究它的算法。其实这种算法还可以派生很多有用的东西，不过这些已经是题外话了。这个函数的参数比较直观而且形象，我想不必多提大家都会用的了。

最后一个是今期的主力，图象数据的载入函数，也就是MODE3下的静止画面绘图函数。

```
void load_pic_m3 (const u16 *dat)
{
  u32 i, j;
```



```
   for (i=0; i<160; i++)
            for (j=0; j<240; j++)
                     pixel_m3 (j, i, * (dat++));
}
```

这个函数只不过是把从参数中传来的RGB 数据，逐个赋给相应VRAM 地址里。暂时大家可以先用这个函数来载入图形数据，以后学到DMA 时我就会教大家一个比这个函数快N 倍的载入函数。要自己写这一堆的RGB 数据数组基本上是没可能的了，所以国外某些高人就编写了一系列的图形转换软件，作用就是把我们熟知的BMP 格式的图片转换成我们需要的RGB 数据数组。

在上一个函数里，我们可以写多一个强化版本。

```
void _load_pic_m3 (u16 x, u16 y, const u16 *dat)
{
   u32 i, j;
   for (i=y; i<160; i++)
   {
            for (j=x; j<240; j++)
                     pixel_m3 (j, i, *dat++);
            dat+=x;
   }
}
```

这个加强版就是增加了绘图时开始位置，普通版只能以(0，0)为开始绘图坐标，加强版就可以自由选择开始绘图时的初始坐标。加强版除了某些修改外，还加了一句dat+=x；。因为载入数据的数组是一维数组，所以绘制每一行时都要调整好指针的位置，不然就会乱。位置偏向右移了x 个像素，每行就会

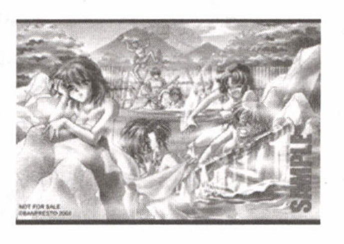
少绘了x 个像素点，第二行开始时，就要跳过x 个还没绘制RGB数据，这样指针才会指向第二行的RGB 数据。要注意的是这个模式的分辨率是240X160，所以这两全函数只能使用由240X160的图片转换出来的数据。

就上面几个函数我认为还是不够的。所以大家要找多些的新算法，如画圆，画方形等。若找到这类的算法一定要告诉我一声。

今期的例子：

1. 新建一个名为mode3 工程。不会建的就要参看第19 期里的教程，在那里会有详细步骤教大家怎样去做，我在此就不再重复了。

2. 用一个作图软件画一幅分辨率为240X160 的图画，将它保存为BMP 格式。图片的大小一定要是240X160，不然就算转换出数据来，显示时都会变成乱码。MODE3 支持32768 色，所以我就自己找了一张满多颜色的机战MM 出浴图，



3. 新建一个GFX 目录，然后把PIC.BMP 和附件里的bmp2agb.exe 放到GFX 目录下。bmp2agb.exe 是任天堂开发的一个GBA 专用图形专业转换工具(PS：是老任的软件哦，够专业了吧)。这样做是

```
D:\mode3\gfx>bmp2agb
Usage:  Bmp2Agb [-bi] [-bm|c] [-f] [-h] [-d 8|16] [-r] [-l search] [-h 4|8] [-np] [-o offset] inputFile.bmp
        -bi             Binary    file    output.
        -bm             Bitmap    format  output.
        -c              Charactor format  output (Default).
        -f              Flip.
        -h              Raw data header.
        -d bitSize      Differential filter.
        -r              Runlength encode.
        -l search       LZ77      encode.
        -h bitSize      Huffman   encode.
        -np             No pallette.
        -o offset       Image is shifted by offset.

D:\mode3\gfx>bmp2agb -bm pic.bmp
16777216 Pallettes, 240x160 Image  ->  Raw Bitmap Screen

D:\mode3\gfx>^C

D:\mode3\gfx>bmp2agb -bm pic.bmp
16777216 Pallettes, 240x160 Image  ->  Raw Bitmap Screen

D:\mode3\gfx>_
```



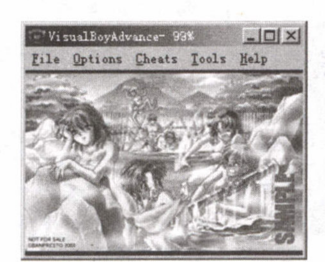
要大家养成一个分门存放文件的好习惯。最惨的是这个软件是DOS的，所以打开我们的MS-DOS方式了。CD到源文件的GFX目录下，然后键入命令：

成功转换的话会生成一个pic.c的文件，生成的文件名与图片文件的文件名一样的。里面只是一个数组来的，大家只要记住这个数组的数组名就可以。这个软件毕竟是写给用AGBLIB的人的，会有一些对我们无用的东西出现。不想编译出错就请把开头那句#include删去。

4.新建一个include的目录，用于存放AGBLIB的头文件。你绝对可以放到别的地方，但保证有编译时连接一定要正确。

5.写代码了，写完就按F7编译

```
#include "include\agb.h" //AGBLIB的头文件
#include "gfx\pic.c" //图形数据文件
#include "mode3.code.c" //刚才说的几个函数的源文件
int AgbMain (void)
{
        //设置显示MODE为MODE3并打开BG2
        * (u16*) REG_DISPCNT = DISP_MODE_3 | DISP_BG2_ON;
        //载入图形数据，pic_RawBitmap为转换后的数据文件内的数组
        load_pic_m3 (pic_RawBitmap);
}
```



6.用模拟器动行一下编译后的MODE3.GBA，这就是模拟器运行的情况。

今期小结：

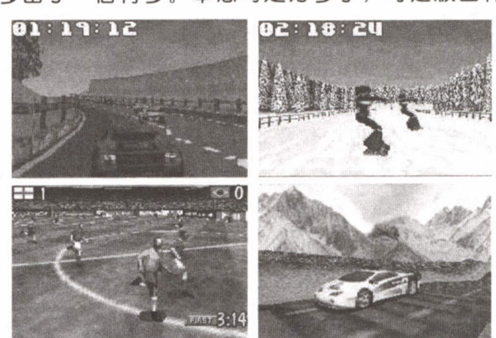
今期的代码超级简单，因为



MODE3是GBA6种显示模式中最简单的一个了。所有的函数都已经说明过了，源代码也已经放出来。最重要的是要清楚明白GBA的运行方式。有了理论，现在就差实践了，自己试一下，看能不能显示。

笔者的话：

我人这么大（PS：已经19岁了），头一次写这么长的文章。真的有些力不从心，最终还是错过了第20期的《模拟时代.COM》。这样一定令支持我的教程的读者们有所失望，我在此向大家道歉。为表歉意，今期的教程决定加料炮制，足足内容比上一期多出了一倍有多。本想写足万多字，可是版面有限，为



此只好减半，结果就只好删去原先计划的MODE4与MODE5的实现的部份。只好希望可以在下期一期内讲完它了。小弟的文笔很差，所以可能某些地方会讲得不清不楚的。若有什么地方有错漏或不足这处，欢迎你们提出，谢谢。上次由于某些原因使到附件没有放到光盘上给大家带来了一定的麻烦，今次就补上包括编译器在内。今期与上次的源代码和所需的软件。

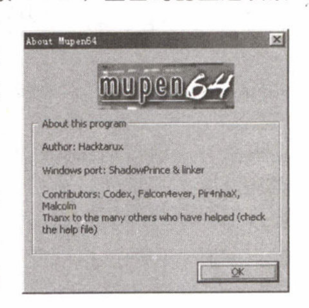
全新N64模拟器——Mupen6实用教学

文：fanboy

说起目前的N64模拟器已经相当多了，其中最完美的当然属PJ64了，其次还有Nemu，当然还有其它一些如Ultrahle（第一个N64模拟器，目前听说似乎还有人在继续开发）和TR64等。就在最近，一个名字感觉上比较新鲜的N64模拟器——Mupen64出现了，版本号是0.3，从版本号上应该可以看出，是一个新出炉的模拟器，同时放出的还有for linux版本（不知道有多少人试过这版本，可惜我没装Linux……）。新版本的更新内容中提到在某些游戏当中有10%到20%的速度上的提升，但是在我的XP1800+的CPU上感觉不出来，可能是太快了吧，呵呵～。

虽然这只模拟器比较新，但是我在使用中发现，它的兼容性还不错。模拟器还是使用和PJ64等N64模拟器一样的插件方式运作。这有一点好处，你可以使用PJ64里的图形/声音等插件来提高模拟器的画面/声音效果以及游戏的兼容性。模拟器自带的整合包里只提供了TR64的显示插件（在大多数游戏中，都存在少许帖图错误），在这里我推荐使用Daedalus的图形插件，各方面都比较完美。

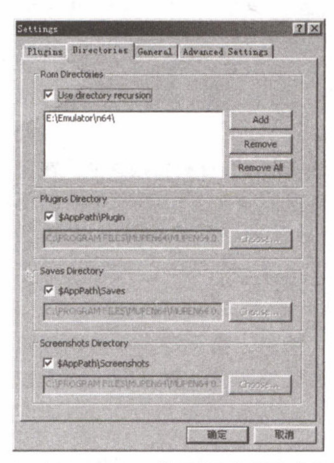
而这个模拟器似乎特别适合玩家DIY，里面的配置选项繁多，等会看截图就会明白了。还有一些繁多的专业性术语的更新，如果你想了解更多就自己去官方主页上看吧，地址是http://mupen64.emulation64.com/



现在先让我们先来看看模拟器界面吧，启动模拟器如右图：

整体界面上，并没有什么特别

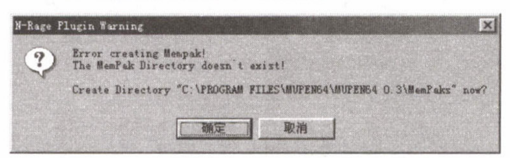
之处，倒是和其它N64 模拟器都差不多，配置一下ROM 的目录，模拟器就会扫描里面的文件，包括ZIP 格式，然后会以标准的文件名显示在主界面上。操作如下：



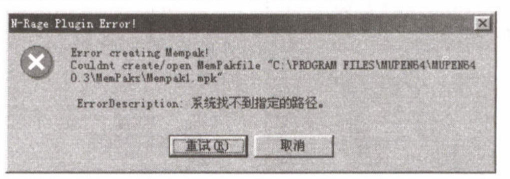
在主菜单：Options-> Settings，出现上图对话框。在第2页里的Directories中，点上Use directory recursion，然后按一下边上的ADD 按钮，选你放N64ROM 的目录即可。然后按确定，过一会ROM 列表就显示在模拟器的主界面中了！

这时，如果你直接双击一个ROM，运行试试，可能会产生一些错误，这是因为模拟器还需要进行小小的配置。

比如，不作任何配置的话，双击ROM，就可能会出现如下图错误：



按确定按钮似乎也没用，可能会出现：



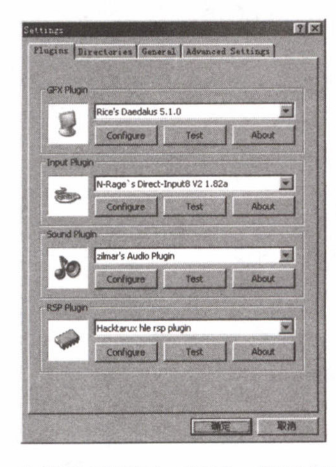
这是由于使用了N-Rage's Direct-Input8 ，用过N64的

人知道，N64 把记忆卡是放在手柄里的，所以，这个记忆卡选项同样被做到手柄插件里头了，不过只需在Mupen64 安装目录下建立一个名为MemPaks 目录，问题就解决了。或者大家可以直接配置一下手柄插件，这将在后面做详细介绍！继续看下去吧：>

为了让大家更好的使用这只N64 模拟器，接下来我将详细讲解一下模拟器的配置。

先从菜单上说起，[File]菜单当中，没什么特别之处。在这里可能选择模拟器的语言，可惜就是没有中文，不过可能你见到这文章的时候，国内的汉化者早就把这只模拟器汉化好了吧？

[Emulation]菜单当中，是在游戏运行中的各项操作，比如常见的即时储存，模拟器的暂停、重启，截图等，一般模拟器中都具备这样的功能，模拟器玩多了的玩家，对这些应该不会陌生。



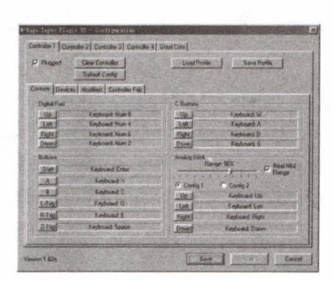
接下来的这个菜单就比较重要，Options，所有选项基本上都在这里设置。先来看看Options->Settings，弹出对话框如左图：

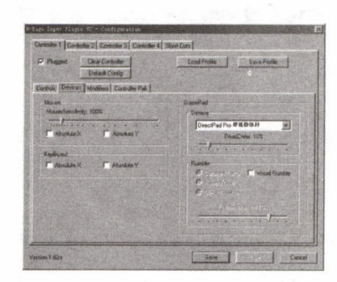
选项表第一页选项表，是用于配置各插件的，具体分为：

GFX Plugin[图形插件，这里直接影响模拟器的图像质量和效果]，这里我推荐使用Rice's Daedalus 插件，可以从PJ64 模拟器中的Plugin 目录里拉一个过来。按一个configure出现配置界面，如图：配置相对比较复杂，不过，如果你使用

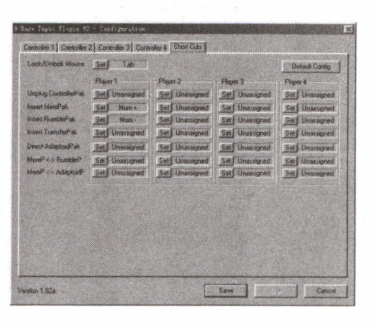
的是汉化版的吧。在每个选项处停留几秒会有配置提示出现的，非常方便！一般情况下按默认值就可以比较好的玩大多数游戏了！

Input Plugin[输入插件，也就是配置控制器的]，这里似乎只有一个N-Rage Input Plugin可以用，Adaptoid Plugin这个插件在我这里用不了，怪事。按一下configure进行配置，如下图：



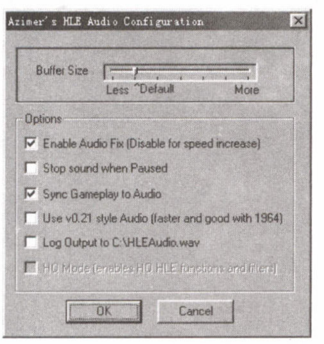


从界面上看上去，就觉得已经很复杂了，这个手柄插件同时支持4 个手柄，不过一般游戏过程中并不需要用到那么多，这里只需要配置一个就行了。在Controller1选项页里，各方向键、按钮都比较明确的显示出了，大家根据自己的喜好进行设置就行了，没什么在说的。如果需要用手柄（比如PS 手柄），这就需要在第2 页Devices这个页里选择了，看图就明白了。其它复杂的选项最好不要去动它，基本上起不上什么作用，如果你需要做特殊的设置再慢慢改吧。第3页Modifiers这里不需要配置。最后一页



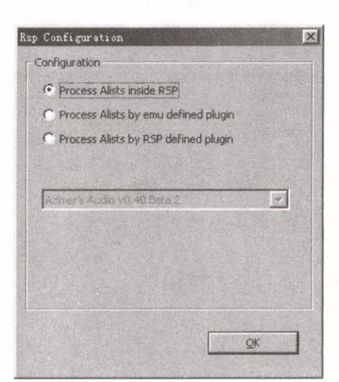
Controller Pak，这里就是文章一开始说的，会出错的地方，只需要在这里下拉列表中选择NONE 就行了。不过，这样似乎无法使用记忆卡了。关于记忆卡的配置，这里选项也比较多，比如格式化，选择记忆卡文件存放位置等。在手柄配置的最后一页，

应该是用于配置关于手柄配置相关的快捷键的，大家自己可以看看，一般认为这些配置没什么必要。



Sound Plugin[声音插件]，声音插件，这个我没一个一个试，也听不出有什么不同来。我用的是Azimer's Audio，如果大家在玩的过程中，感觉有什么游戏声音不对，可以试试其它的。配置方法一下，按一下Configure，如图：不需要做什么介绍了，按默认值就凑合了。

RSP Plugin，关于这个插件，还是使用默认的吧，似乎也没其它相关的可选的，用默认的，也不需要进行什么配置。配置界面里倒是有3 个选项，如图：



Options 里的其它比如Video/Input/Audio/RSP Settings 和插件配置里的Configure 键功能一样。还有，在模拟器上面一条快捷键里也提供了相关配置的按钮。

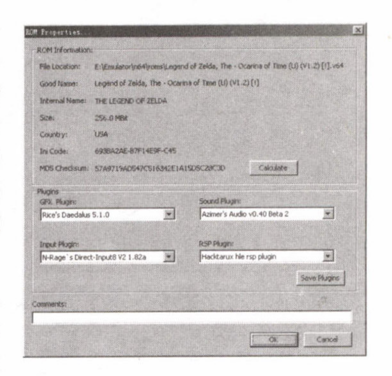
Settings 这里，第2 页

Directories 是配置ROM/插件/存档/截图档的目录的，基本上除了R O M 目录外其它的用默认就行了，不需要做太多的改动。

第3 页是模拟器的一些常规选项，比如跳帧，C P U 核心的编译方式等，一般来说，也不需要做任何修改。

设置部分的最后一页是Advance Settings，是一些比较无关紧要的东西，比如在主窗口显示R O M 名字的方式等。看过就行了，喜欢改来改去的朋友可以多试试，看看界面上有什么改动，不会影响模拟游戏的效果。

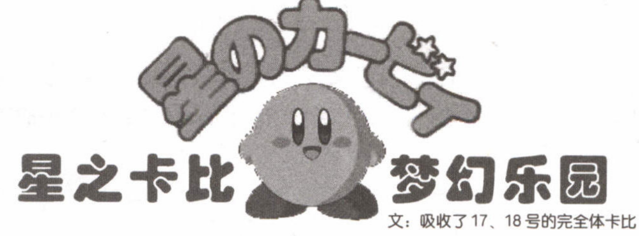
讲到这里，在这个模拟器当中，基本上要配置的部分全讲完了，不过菜单中还有一个Utilities，似乎是周边产品，比如可以查看一个R O M 的相关信息，操作如下：



在R O M 列表中选择一个ROM，然后按Utilities->ROM Properties，可以看到相关信息，似乎还可以专门为这一个R O M 进行各项插件的配置。如图，是Zelda，基本上不需要多做介绍了吧？

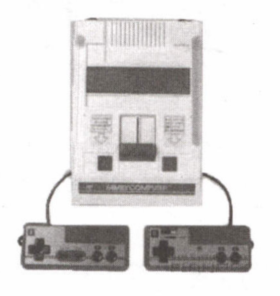
接下来的Utilities->Audit ROMs，似乎是用于扫描R O M 的。最后按一下Utilities->Generate ROM Info，用了之后，会在模拟器目录下产生一个romlist.txt，即你在ROM 列表中的ROM 名。

最后，总得来说，对于一个新生的模拟器来讲，有这样的兼容性，算是相当不错的了，而且里面的配置项相当的多，如果有兴趣，可以都试试看。这只模拟器非常有可能成为继P J 6 4 后又一个强大的N 6 4 模拟器！前景非常看好。



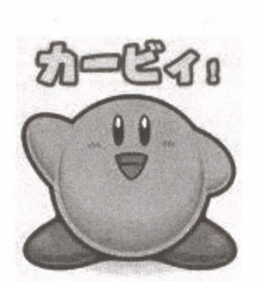
文：吸收了17、18号的完全体卡比

前言：



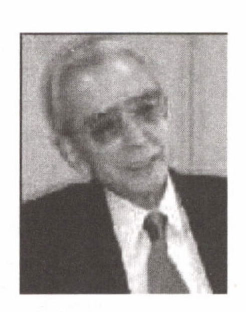
公元1998年的某天，远离那个曾经令人无比欢乐的FC时代的某天，友人带来了一个据说是"十分好玩"而且"你从未玩过"的FC rom。在经历了多年游戏生涯的熏陶之下，不敢说所有游戏都玩遍了，就是接触过的游戏也可以拿"海量"来形容，心里那会对一个小小的FC游戏在意呢？

开启模拟器之后运行游戏，给我的第一感觉是画面效果发挥了FC的顶级机能，在后来的试玩过程中渐渐发现了游戏的乐趣所在：那个粉红色的胖乎乎的主角在吞食了敌人后可以使用敌人能力、游戏中含有丰富的充满乐趣的小游戏、整个游戏充满了童真、音乐好听……就这样，试玩了一整天。从那天开始，我的游戏储藏库里又多了一个名字－－星之卡比。

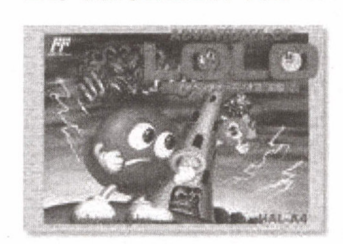


游戏诞生：

很许多好奇的玩家一样，我在喜欢上某款游戏后就会对它的制作公司以及制作背景刨根问底，在多年的关注下总算是微有心得。游戏开发者是名叫"HAL"的小公司，公司的老



板是"岩田聪"（也就是现在任天堂的社长），公司员工的人数在当时好像才十来个。我对这样的"蚊子"级别的开发公司也有能力制作出如此优秀的游戏颇为不解，在多方了解后终于发现了这公司和任天堂之间有着亲密的关系。原来它是任天堂在FC时代中后期推行的"培育和扶持有潜质的小型制作公司"政策下的产物，由于任天堂的注资，"HAL"也可以算是任天堂期下的子公司，他们的关系就像任天堂和拥有游戏《大金刚》版权的"RARE"公司一样，都是被人们称之为"第二厂商"的游戏开发公司。从"HAL"的官方资料来看，该公司最早的作品是1986年在FC磁碟机上出品的改编动画的《银河女战士》，其后HAL一直致力开发动作类游戏，偶尔还会做一些射击类和运动类游戏。这些早期出品的游戏在国内都比较少见，就算在日本本土都没有多少名气。在早期的作品当中，不得不提一下1990年在FC上推出的游戏《LOLO大冒险》，其中的主角LOLO在后来的卡比游戏中也经常有亮相。

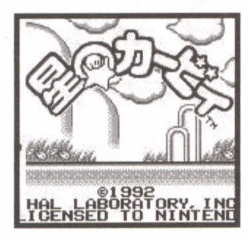


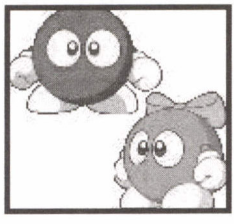
来到1991年，岩田聪收到了来自山内溥的任命——"制作一款充分显示GB机能而且要媲美马里奥的游戏"。冥思苦想的岩田聪在研究了动作游戏的始祖"马里奥"之后，逐渐形成了一些巧妙的想法：首先他认为游戏必须充满童真而且画面可爱，然后游戏有着和"马里奥"系列不一样的感觉，还有就是他对在《马里奥3》中通过取得不同物品



得到不同技能的构思非常欣赏。在种种构思的交织下，岩田聪终于不负众望，带领开发组成功开发了发售在ＧＢ上的星之卡比第一作。其后ＨＡＬ公司借助卡比系列的热销，成功的使公司茁壮成长。而这些在早期积累的游戏制作和公司经营等经验更为岩田聪日后成功继任任天堂社长打下良好的基础。

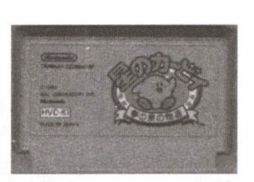
系列回顾：





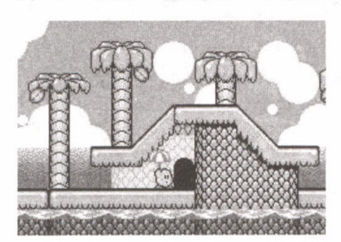
第一款卡比游戏出现在ＧＢ平台上，命为《星之卡比》。作为系列的第一作，大家可能会发现卡比并没有吸收敌人能力的技能设定，据说是因为ＨＡＬ当时还没有把那些供卡比吸收的技能设计完善，因此在游戏中做出了保留，这点从卡比吸收敌人后按↓能把敌人消化可以看出消化敌人的设定已经出现在游戏系统中。《星之卡比》可以算是个集合了动作游戏和横向射击游戏特长的游戏，当卡比在地面时可以通过吸收敌人或是吸收某些物品来发动攻击，飞在天空中则可以用喷气来攻击敌人，而游戏中第一关的大树ＢＯＳＳ更成为家喻户晓的敌方角色。也许细心的玩家会发现，在城堡一关出现的ＢＯＳＳ就是ＨＡＬ早期游戏《ＬＯＬＯ大冒险》的主角ＬＯＬＯ和他的ｍｍ，可怜的ＬＯＬＯ不仅没有主角演还在以后的多年里沦为反派和配角，一世英名尽毁于此，呜呼。《星之卡比》发售后，由于容易的操作、丰富的游戏性、轻松的背景音乐以及可爱的角色设定等多个亮点，使得游戏销量惊人，《星之卡比》一炮而红。

WHISPY



经过大家的热情期待，卡比第二作发售了！令大家费解的是来到93年(SFC已经发售2年)，《星之卡比梦之泉物语》的发售平台居然是行将就木的FC？！为什么会这样呢？这也许和卡比诞生的命运有关。我在前文已经说过了，HAL开发卡比的原始目的是充分演示GB的机能，而卡比的第一作也很好的完成了此项任务。也许，从卡比成功的那一刻开始，卡比就背负了"余晖"（也可以说是"回光返照"）的命运。任天堂和HAL之间也许打一开始就有着这样的默契，每逢有新主机推出，"马里奥当前锋，塞尔达当主力，卡比当后援"似乎成了任氏主机的必杀三式。先来知名度最高的马里奥来为主机造势，借此推高主机人气；主机来到成熟期，游戏性最佳的塞尔达强势登场；主机步入没落期，充分发挥主机性能的卡比做出最后冲刺。果然，《～梦之泉》以超越FC机能的究极画面表现、丰富的迷你游戏、还有卡比的招牌－－吸收敌人技能的系统再次征服了玩家，它让衰退中的FC也火红了一把，同时《～梦之泉》也标志着卡比成为了长盛不衰的殿堂系列游戏。值得一提的是，在多款卡比游戏中分为两大类，其一是动作类游戏，可以称为"正统卡比游戏"；其二是非动作类游戏，那些都是以卡比为主角推出的游戏，但由于并不是动作类，因此被称为"分支卡比游戏"，而每次负责出来演示机能的都只是"正统卡比游



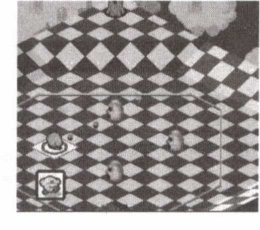


戏"。



和众多著名的游戏角色一样，卡比也会做出多方面的尝试。以HAL公司积累的开发经验而言，把卡比的舞台搬到弹珠台来可以说是驾轻就熟，这不，93年底在GB上推出了《星之卡比弹珠台》。整个游戏的设计以及系统都是在原来的游戏中"移植"过来，充满了卡比式的可爱风格。在大家尝试了动作版卡比的乐趣之后，轻松的弹珠游戏让那些动作游戏菜鸟们也有机会感受卡比的魅力。

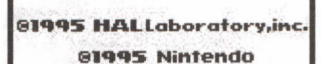
在GB的《～弹珠台》之后，已经发售多年的SFC终于出现了卡比游戏，这次的是《星之卡比保龄球》，虽然名为保龄球，但游戏更类似于高尔夫球。游戏中玩家要控制卡比在有限的场地中移动，既要接近洞口，也要避免冲出场外，途中还有不少的敌人需要消灭。此作的推出再次证明了HAL的创新能力，在他们天马行空的创意里，卡比拥有着无限的发挥空间。



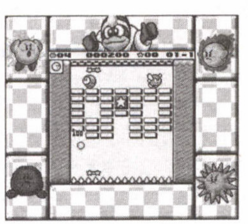


来到95年，配合SGB的推出，HAL推出了《星之卡比2》，负责发挥SGB的机能。由于在《～梦之泉》中首次登场

的吸收系统受到玩家们的好评，因此制作公司大胆地在原来的基础上再进一步做增强，除了保持原有的24 种技能之外游戏中还加入了3 名同伴。3名同伴分别有各自出众的实力，当卡比和同伴结合后，就能通过一些只靠卡比本身无法通过或极难通过的关卡。这一新鲜的尝试同样赢得了玩家们的一致认同，并也成为此后的卡比游戏的＂标配＂之一。此作另外一个为人称道的是隐藏关卡的设计，当玩家接近终点时，不要太急于进门，四处走动一下也许就能发现隐藏关卡的入口了，不过找到隐藏关卡也不一定能打开，卡比也要具备打开通道所必须的特定技能。在引入了众多崭新的系统之后，游戏的难度也相应的提高了一点，不再是菜鸟级的动作游戏了。游戏中某些关卡的难度超高，有时候必须多试几次，熟记地形才能通过。也许HAL 也发觉游戏的难度提高以后所导致的问题，因此设计了奖命的系统，玩家只要尽量多的收集星星就能增加游戏次数，而且还可以往返于各已通关卡之间来收集星星，这样就不怕各种难关了。





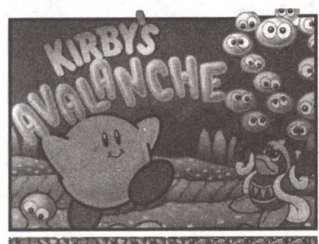


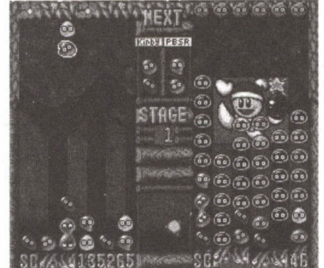
95 年底，GB 上再次迎来了卡比游戏，不过这次推出的同样不是正统的动作游戏，





只是一个以2 代为背景制作的《星之卡比打砖块》。就像许多的打砖块游戏一样，此类游戏并没有多大的发挥空间。游戏中的敌人和场景都非常的亲切，可爱的人物配合轻松的游戏一定有不少MM 玩家捧场。

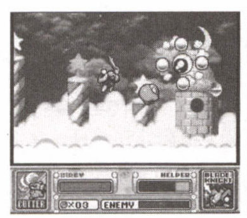
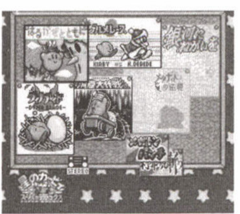




同为95 年，由于当时的puyopuyo（　哩）方块大行其道，支持者众，因此HAL通过眼镜厂的穿针引线成功取得了puyopuyo 的使用权，制作了一款名为《星之卡比雪崩》的游戏。游戏完全使用puyopuyo 方块系统的为基础，再套上卡比游戏的人物和背景。据说此作制作完成后并没有发售，原因好像是死对头世嘉取得了puyopuyo 的唯一家用机版权，为此《～雪崩》变成了protype 游戏流传下来。



到了96 年，家用主机已经进入次世代，32 位主机的PS和SS 已经成为了市场上的生力军，销售前景一片大好。作为16 位主机时代的王者，SFC还算有点能耐，HAL 在这时候让阔别玩家多年的正统卡比游戏粉墨登场。《星之卡比superDX》可以说是一个卡比游戏的合集，其中包括了GB 上的第一作的强化复刻版和其他的故事，另外还有一些支持双打的小游戏。一代的复刻版在

画面做出了大幅度的提升，刚一接触完全让人联想不起这就是GB上一代的场景。而游戏的系统再次做出了大胆的尝试，游戏中当卡比吸收敌人的技能后还可以释放它，让它变成卡比的helper（助手），卡比和helper之间在取得补血物之后还可通过kiss 互相补血。在卡比的技能方面又有所增加，一些从其他格斗游戏游戏借鉴过来的攻击技能让游戏的动作性更强，整个游戏很有横版过关游戏的味道。

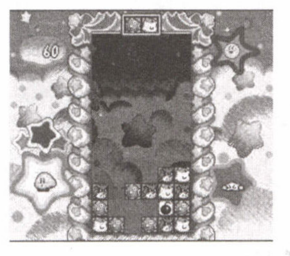


96 年左右，任天堂推出了SFC的BS（卫星）系统，通过卫星传送游戏。而卡比也顺理成章的推出BS版游戏，其中包括多款以卡比为卖点的迷你运动游戏，其中包括了棒球、弹珠等。这些游戏中国的玩家们几乎都没有机会接触，幸好现在有了模拟器，这些BS 上的卡比游戏rom 也被dump 了出来。



也许是HAL 的开发人员很喜欢方块游戏，也许是对上次的《～雪崩》不能发售耿耿于怀。于是他们在GB上又开发了一款卡比的方块游戏，名为《星之卡比闪亮KID》。游戏的系统是继承自任天堂的《马里奥方块》，是下落式的方块游戏，而故事背景则以二代为基础，那些堆在一起的方块图

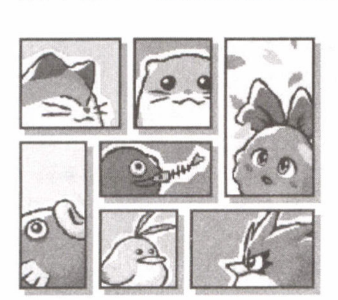
案都是在二代中登场的卡比同伴，作为一款挂上卡比名号的方块游戏，此作算是不过不失的作品。

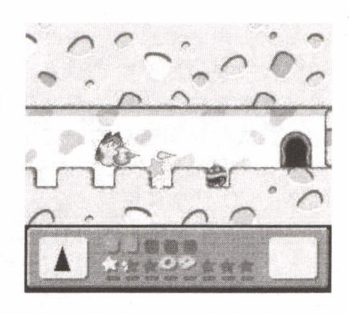


在GB版的《~闪亮KID》发售后一年，HAL在SFC上发表了其增强版，名为《星之卡比超级闪亮KID》。这次的游戏又给玩家带来了新的感受，那就是有别于《~superDX》的显示效果，游戏的背景所表现出的童话效果让玩家心情愉快，至于游戏系统方面则是继承自GB版《~闪亮KID》的，变化不大。



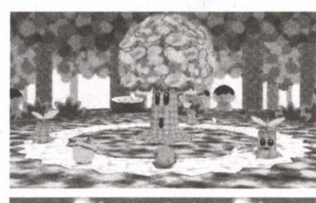
1998年，绝大部分的家用机市场都被PS和SS占据，任天堂的N64也深陷苦战，更不用提那早已"凋谢"的SFC了。到了这份上，任天堂终于承认了SFC命运的终结，作为一惯的"终结者"——正统卡比又登场了。距离二代的发售时间足足有3年之久(逢三进一？)，《星之卡比2》的正式续作《星之卡比3》登场！夹杂16位机的最强画面效果加上一流的游戏系统，《星之卡比3》把卡比系列游戏又推向了一个高峰。游戏使用了蜡笔画渲染技术，整个游戏画面看起来就像是一幅幅的蜡笔画，奇幻的游戏系统配合上蜡笔风格的场景让玩家仿佛置身于童话当中。在三代中，同伴的数目增加到6个，而且可以随意的转换，不像二代那样必

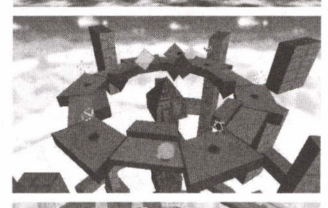


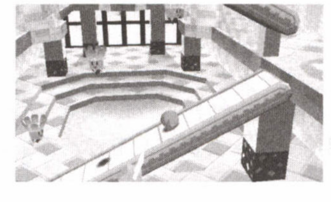


须把同伴"遗弃"。通过和6个不同同伴的合体，使游戏拥有多达48种组合技能，真是要清楚掌握每种技能的用途也得下点功夫才行。纵观之前的几部正统作品，还没有那一部能支持两人同时游戏，因此，双打的处女秀落在三代身上。在游戏中卡比可以召唤出同伴Gooey，Gooey可以让cpu控制行动也可以让2p控制行动，它可以配合卡比一同通关。

三代发售后几年里，游戏圈里没有了关于正统卡比新作的消息，卡比的身影只是偶尔出现在N64的游戏当中，比如《口袋妖怪竞技场2》的某个场景中，要数漏脸比较多的只有HAL开发的《任天堂明星大乱斗》。玩家们都非常期待在N64上面看到卡比的出现，因为之前几作的游戏平台都是2D的，这次换了以3D游戏主打的N64会有什么全新的惊喜呢？怀着这样的心情来到了2000年，N64的寿命也将接近终结。众多卡比fans翘盼的卡比新作终于发售，一改以前的平面造型，卡比以立体的形象出现在玩家面前，系列中第一个立体化游戏《星之卡比64》出场。借助N64强大的机能和大容量的卡带，《卡比64》的场景变

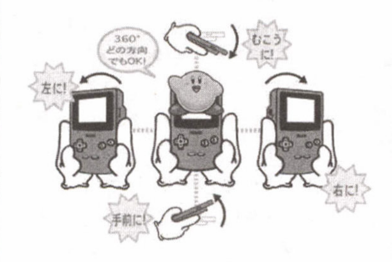




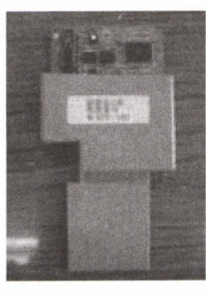
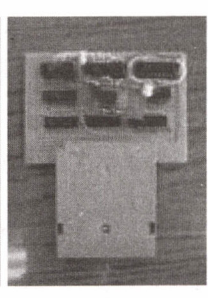




化更多，画面更华丽，操作更细腻，玩家的发挥空间更大。虽然变成了立体游戏，但游戏的系统依然是保留一惯的二维风格，一些经典的BOSS场景在经过3D的演绎后有了全新的感觉，真可谓是3D画面2D操作了。游戏的故事围绕着神秘水晶展开，在游戏中登场的除了"必不可少"的经典场景外还有全新的未来场景，登场的角色也来了个"以老带新"，大家济济一堂，煞是热闹。游戏中设有多个迷你游戏，可以供4名玩家同时玩，虽然无法4人同时使用卡比，但其他一些角色也很有魅力。卡比的技能也在此作中做出了不少的改变，攻击的属性和控制的方式等方面不同于前，即使是资深的卡比玩家也要用一点时间来适应变化，此作无论从画面的上还是从操作上都有着崭新的体验。《卡比64》的发售量相当惊人，最终到达百万级的销量，还曾经一度超越所有同期的大作，成为连续几周的销售冠军，由此可以看出卡比的魅力之大。



就在《卡比64》发售前不久，任天堂向外界公布了GBC上的《滚滚卡比》制作中。就像游戏的名字一样，游戏将以滚动中的卡比来进行，任天堂还宣称《滚滚卡比》将是会是世界上最有创意的游戏之一，因为它是世界上第一个使用重力倾斜感应装置的游戏，也就是说你的机器前倾，那游戏中的卡比就会向前，真不知道如果拿着GBC来玩时动作过大会不会把机器也弄掉了。HAL还特意在游戏发售前公布了一些开发时的资料，其中更包括了开发用卡带的照片，让那些对倾斜装置感兴趣的玩家

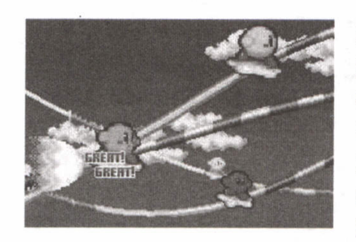



偷窥了一下其中奥妙。《滚滚卡比》从游戏开发到发售用了不到一年的时间，就在《卡比64》发售几个月后《滚滚卡比》来了。游戏一发售我就想找来一试，可惜市场上没有D 版卡（倾斜装置D 不出来，也许只是成本的问题）也找不着地方卖正版卡，所以一直没有机会一试。只能到网站上看些游戏的截图解馋，要是当年的HACKer 也能像现在破解《我们的太阳》那样把倾斜装置改成用方向键就好了。不过话说回来，要是真这样改了就会失去游戏原来的乐趣，变成现在的《超级猴子球》了。苦候多年，还是托了GBA 模拟器的福，VBA 支持了倾斜装置的模拟，我为这事那个乐啊。作为卡比系列最有创意的游戏，《滚滚卡比》的系统可谓创意十足，游戏玩起来超过瘾，虽然是2D 游戏但拥有立体的感觉，仿佛平放的GBC 屏幕里真有一个平行的世界，让卡比在其中滚动。游戏中方向键基本用不上，玩小游戏时才会有点用途。



GBA 发售后，任天堂决定在其上推出卡比的GBA 版，此作其实是FC 上《～梦之泉》的复刻版，画面和音效增强了N 倍而已。游戏的画面达到了SFC 的效果，还加入了一些新的技能，全部登场技能共有24种，游戏完成度的概念依然保留，要打开所有的隐藏关卡同样要多在场景中搜索一下。游戏还加入了4 个迷你游戏包括：BOSS 战、空中滑板，拍炸弹和拔剑比赛。在完成一次游戏





后，喜欢挑战的玩家可以用隐藏角色来通关，他就是只有3格血、在游戏途中不能SAVE，只能使用剑的经典敌方剑士，用他通关有点难度啊。由于GBA支持4人联机游戏，因此HAL为此制作了4人故事模式，4名玩家可以同时使用4个颜色不同的卡比进行游戏，同屏4个卡比各自为政那感觉不是一个"乱"字可以形容。



在前不久，《星之卡比空中滑板》在NGC上发售，大家都以为此作只因GBA版的空中滑板迷你游戏受到好评，任天堂才会特意为此制作一款独立游戏，其实《～空中滑板》原来应该是N64上的作品。在我翻查资料时，赫然发现在N64时代某届E3展上，任天堂就公布了《～空中滑板》在N64上的游戏画面，从当时的画面来看完成度已经相当的高，后来也许为了把战略重心转移到NGC上，《～空中滑板》才保留至今成为了NGC的游戏。由于我还没有机会试玩《～空中滑板》，有的只是在网站上看来的资料，感觉此作似乎否是卡比版的马里奥赛车，不同的是驾驶工具全部是飞板。从一些卡比论坛中玩家的反映，似乎《～空中滑板》相当好玩，等什么时候我有了试玩心得一定找机会来和大家分享。

最后要谈谈的是上次E3展由宫本茂公布的NGC游戏《滚滚卡比2》。他在会场上演示的GBA连着NGC来玩《滚滚卡比2》画面至今仍然历历在目，卡比从NGC中的场景掉下来后就会来进入GBA的场景中，多么巧妙的连动设定啊，真是看得人眼馋。至今还不知道游戏什么时候发售，自从那次

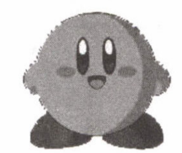
展出以后再没有了此作的消息，万分期待啊。

欢乐时光特别快，又是时候说拜拜。众多的卡比系列游戏回顾完之后，为了消除大家的紧张心情我们来点轻松的东西，下面的内容希望那些和卡比一样爱吃的玩家能够喜欢：）

● 卡比之BT星：●

这年头"ＢＴ"成为了大家常挂嘴边的字眼，有见及此，我在这里借点位置转贴某台湾同胞的"卡比的料理法"，原来卡比除了带给大家乐趣以外，他那胖乎乎的身体也被人所"垂涎"……

１．烤



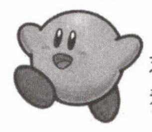
料理方式就是像日式年糕一样放在火炉上烤，加热后的卡比会自然膨胀，本身就带有甜味而且有咬劲的卡比再适当的把表皮烤到微焦的金黄色后趁热入口将是严寒冬夜的最佳选择。

２.炸



相信去吃过喜宴的人都有尝过一道名曰"花好月圆"的菜吧？这东西说穿了就是炸小汤圆。没错，直径２０ＣＭ的卡比俨然就是一个巨大汤圆，将他丢入油锅后炸至表皮变得酥脆后捞起，滚上花生粉后可以插在竹签上食用，另有一番喜宴风味。

３.芝麻球



方法同上，不过油炸之前请在卡比身上抹上芝麻并且塞入豆沙馅，做成芝麻球的卡比一样有着充满弹性的口感以及酥脆的外皮。



4.蒸



吃过山东大馒头吗？丰满厚实的白色馒头不论是夹料或是沾汤吃都带有一种豪迈的东北气概。放入蒸笼彻底蒸透的卡比，有着比山东大馒头更细腻的口感以及更有弹性的咬劲，有兴趣的人可以尝试看看。

以上的不人道烹调方式只是转载而来，本人并未试验成功，所以仅供参考。如果各位看官把自己的卡比游戏卡带拿来烹调导致小命不保请不要回魂来找我，南无阿弥陀佛、南无阿弥陀佛……

游戏列表：

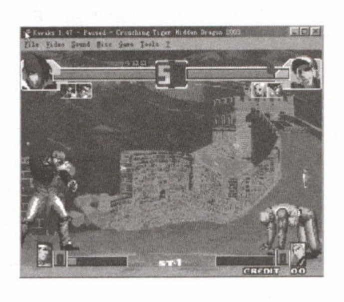
游戏名称	游戏类型	游戏平台	发售日期
星之卡比	动作	GB	1992/04/27
星之卡比梦之泉物语	动作	FC	1993/03/23
星之卡比弹珠台	其他	GB	1993/11/27
星之卡比保龄球	运动	SFC	1994/09/21
星之卡比2	动作	GB	1995/03/21
星之卡比打砖块	其他	GB	1995/12/14
星之卡比雪崩方块	方块	SFC	1995
星之卡比 superDX	动作	SFC	1996/03/21
星之卡比运动系列	运动	SFCBS	1996
星之卡比闪亮 KID	方块	GB	1997/01/25
星之卡比超级闪亮 KID	方块	SFC	1998/02/01
星之卡比3	动作	SFC	1998/03/27
星之卡比64	动作	N64	2000/03/24
滚滚卡比	动作	GBC	2000/08/23
星之卡比 GBA	动作	GBA	2002/10/25
星之卡比空中滑板	动作	NGC	2003/07/11
滚滚卡比2	动作	NGC	时间未定

白河愁的模拟器之路 8
THE WAY OF EMU

在回顾之前，照例先说点别的东西。首先当然是SNK VS CAPCOM已经上市了，首天售价高达11000多人民币。此板使用的新的结构，就是不再发行卡带，把底板和卡带整合到一起了。那就是说，原来老MVS的卡座是一点用都没有的。至于内部结构有什么真正不同？嘿嘿～



另外一个东西就是《卧虎藏龙2003》了，这是一个由国人改版的KOF2001（就是HACK了）这个东西也算厉害的了，把背景片头片尾音乐和语音乃至游戏系统都作了很大的改动（偶最喜欢一次出3个STRIKER，攻击力暴爽）刚出的时候WINKAWAKS对其加密的模拟还不完美，其中S1更是动了个小手术才能玩，不过造成的缺点就是血槽缺了一块。POWER那里也有不少的问题。直至截稿日，我还没有玩到完全完美的卧虎藏龙2003（至少声音还是用2001原版代替的。）



闲话说了那么多，该入正题了。

现在看起来当时主页的更新是多么幼稚，毕竟每个人都有新手的一步吧，而且那时年龄也比较小（现在就老了，555）。那个时候，PC上第一个商业模拟器BLEEM正火着呢。我也因此



为它做了几个东西。

10月27日

第一次更新：

《圣剑传说4>> 进度修正器，原以为BLEEM 1.5就可以修正那个BUG了，

谁知道……太另我失望了，假如你想玩PS的圣剑传说，我就极力推荐（自吹？）这个修正器，就算你会修改，用这个也会省下不少时间。

MAME 0.36B BETA 7 PLUS 5+，这次是支持那个超超超级完美补丁，那个出补丁的家伙也真是的，为什么不一次搞定，就不用升级了

还有不知道为什么，我的BLEEM下载后不能解压，还是放一个上来给那些和我一样不能解压的人吧。

下载 圣剑传说修正器 下载 GZMAME 下载 Bleem 1.5 解压版

10月24日

第一次更新：

大家注意了，邮购的情况有变，CD全部不能以普通方式寄出，一定要挂号信，所以只好每人加收8RMB了（中国境内）。

另，《恐龙危机》FOR BLEEM 运行器，带部分金手指，假如你想用 BLEEM《玩恐龙危机》的话就一定要试是了。

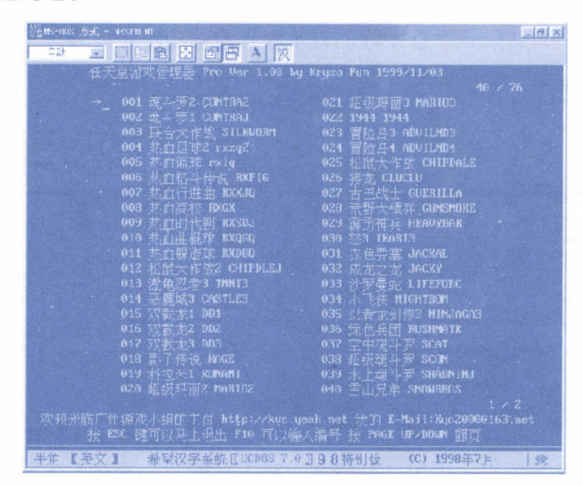
下载 恐龙危机运行器

MAME 0.36 B BETA 7 PLUS 4+，这次是支持那个超级完美补丁。

BTW：GZMAME32 NET 继续工作中。

下载 GZMAME.ZIP

那时候上课真无聊，用的是486 机器，于是我偷偷带了一些NES 游戏回学校玩，还顺便写了一个前端，也发表了，不知道有谁用过。



11月22日

第一次更新：

好久没有更新了，这次是增加了许多友情连接，并且增加了一个产品购买栏目，里面有NEOCD 啦，还有许多游戏的原声集，快看看吧。

11月04日

第一次更新：

KOF99 又出了N 个补丁了，不过这次不跟他走了，还是等最后的补丁吧。这次放上的是一个 任天堂 游戏 ROM 的管理



器，支持压缩ROM，大家试试吧。

下载 NESF.EXE

这个时候香港某朋友送偶一套（RPG 游戏创作室），于是偶就用1个星期的时候做了一个RPG，叫做《最终幻想特别版》。虽然叫最终幻想，但实际上游戏内容和画面跟最终幻想是没有什么关系的，最多也是引用了FF7的几首战斗MIDI，还有新世纪福音战士钢铁的GIRL FRIEND的MIDI。个人感觉都是非常不错的（偶其实很喜欢制作和欣赏MIDI的，不知道有哪位同好呢？希望联系我，主页http://www.ff18.com论坛http://bbs.ff18.com）。



这个时候MUGEN开始火起来了，好像各大模拟器论坛都有。而因为数码时代某人制作（也不是制作吧，应该算整合）的《乱舞格斗》88人大混战，其实连泡泡龙，垃圾（没错，就是一堆垃圾），海龟都有的，更是把MUGEN推上了一个新的高峰。于是我也拿出了另外一个版本的KVS。

2000年01月19日

第一次更新：

拳王对街霸 2001X 升龙乱舞 フィニッシユ!!!!!!

加入多种新要素如 HEAL MODE（ABC POWER）ATTACK MODE（BCD POWER），援护攻击，4人合体大绝，背景多重特效，绝对比 MUGEN好!!!

这是新年的第一次更新，本来想做好新页面后再更新的，

算了……

也给游戏增加了几个系统（受到KOF99的影响了）。要是以华丽程度来说是那时的MUGEN绝对比不上的（现在不同了，经过多次升级，MUGEN的系统也完善了。虽然我对MUGEN的私人感觉不太好）。



收到这里，不得不说一下当时也在流行的改PS手柄。其中用到的一个驱动程序叫做DIRECT PAD PRO。由于用的人多，我也曾经汉化并修正过此程序（多得皮球的帮助）。

2000年03月06日

第一次更新：

想不到那么快就又一年了，今天又是我的生日了。 Still building ...

第一次更新：

一直想放上来很久的东西 DirectPad Pro 5.1中文正式版。请到下载专区下载.

BTW：今天好象是元宵节哦，祝各位...　:)

2000年02月13日

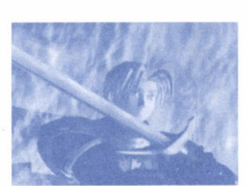
所造成的直接后果就是以后的EMAIL不断有人询问为什么在某某处买的手柄不能用，为什么在WIN2000中不能使用等等……真是怕怕了。

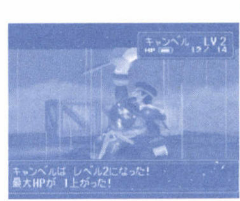
光明力量3 第二部曲之

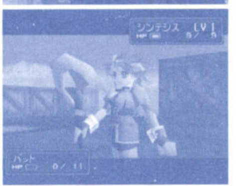


狙击神之子故事攻略

1997年至1998年间，SEGA陆续推出了SHININGFORCE第三部正传——光明力量三部曲，是SEGA“光明”系列较有代表性的作品之一。SHINING FORCE Ⅲ除了所有的画面都改为3D外，光明系列惯有的图形式菜单、插入式对话框、战斗模式等依然沿袭了原有的系统。此外，还增添了不少新的系统，令游戏更新奇、有趣。首先是友情度，在战斗中伙伴们经常相邻而战的话，就会缔结下友情，可以修正伙伴的能力，友情度分好几个层次，越深厚自然是修正值越高。其次是武器熟练度，每一个职业的角色可以装备几种不同类型的武器，如果一直使用同一种武器便会提高武器的熟练度，还会就此习得必杀技。三部曲的第一集是以共和国的剑士为主角，名为“王都的巨神”；第二集讲的是帝国的王子，名为“狙击神之子”；第三集则以中立的流浪佣兵为主角，名为“冰壁的邪神宫”。各集间剧情有所延续，游戏纪录也可以沿用。我们这里探讨的是第二集“狙击神之子”之篇。







第一章 第三王子的旅立

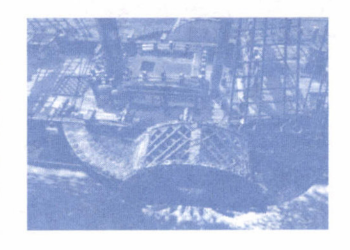


为了争夺圣地艾尔贝塞姆（エルベセム）的霸权，狄斯特尼亚帝国（デストニア）与阿斯皮尼亚共和国（アスピニア）在中立的海上都市萨拉班多（サラバンド）召开和平会议，商讨控制圣地交通要道巴兰多领地的归属问题。帝国皇帝多米尼特（ドミネ－ト）带着他的三个儿子以及众多将军齐齐至此，其中就有本篇的主角 帝国第三王子米狄奥（メディオン）。故事延续了第一集的一些事件，但描叙的角度变了。自从帝王多米尼特被绑架后，米狄奥受命追击嫌疑犯辛比奥斯和贝内特雷姆。但是，米狄奥最后知道贝内特雷姆没有绑架帝王，而自己却陷入了一场盲目的纷争中。在战争过程中，米狄奥很另一主角辛比奥斯结成了深厚的友谊，而且在年轻的王子身上发生了许多不同的遭遇……

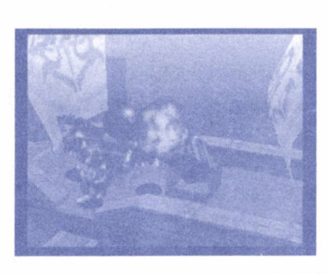
SHINING FORCE III

战役 1 ——港口货物堆放码头

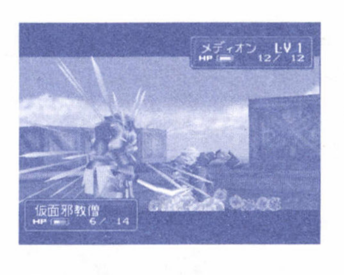
故事的开始是发生在一个港口货物堆放码头，那里是米狄奥的部队驻扎地。随其父王来到萨拉班多的奥，站在港口货物堆放码头的他想起久别的母亲，不禁地伤心起来。骑士坎贝鲁（キャンベル）见状忙上前安慰他，但毫无成效。此时，旁边魔法师辛蒂茜丝（シンテシス）和僧侣乌琉多（ウリュド）闻到了一股火药味，接着在货箱上方发现一戴着面具的僧人。假面僧明有意挑起争端，第一场战斗立即爆发，但战斗比较简单。除站在货箱顶的假面僧以外的敌人全灭后，假面僧就会逃跑。在此之前可以先取



得宝箱中的道具后再将敌人消灭。



因为现在是两国和平会谈的特别时期，故假面僧这种可疑行动引起米狄奥军的注意，于是众人分批调查。辛蒂茜丝和乌琉多为一组，米狄奥与坎贝鲁、军师古兰达克（グランタック）为一组。当米狄奥来到往南区的入口处时，遇见共和国建国元勋高姆拉德（コムラ－ド）的长子辛比奥斯及其伙伴正与帝国的士兵吵了起来。将帝国士兵差走后，两位主角相互交谈了一会，双方都给对方留下了极好的印象。就在此时，突然远方传来爆炸声，米狄奥匆匆与辛比奥斯告别，赶回帝国的驻地。辛蒂茜丝和乌琉多亦闻声赶来。米狄奥进入驻地向两位兄长汇报假面僧的事情，众人皆武断地认定这必是共和国捣的鬼。虽然米狄奥持有不同看法，但地位悬殊，只好作罢。



大家正讨论假面僧一事时，克琉艾路将军突然冲进来，告诉大家皇帝多米尼特被共和国代表国王贝内特雷姆（ベネトレイム）绑架的消息，还让人抬来了身负重伤的皇帝身边的卫兵。那卫兵的话还没说完就被克琉艾路将军送去抢救。此事一出，两位王子纷纷派遣手下各位将军前去追击，米狄奥自然很想追查消息。然而，他的两位兄长借口米狄奥军没有实战经验，竟然将其部队编入加赞鲁军中，受加赞鲁将军的指挥。众将军离去后过了一段时间，第二王子亚罗卡特的手下忍者亚夏（ヤシャ）前来报告战况，

得知军队大败。两位王子后悔过于轻敌，忙再派遣丝琵丽狄多将军由海上追击。接着两王子各自行动，而米狄奥终于可以自由行动。

米狄奥出得驻地在城中逛了一圈后，在栈桥遇到了辛蒂茜丝和乌琉多，得知布尔扎姆教费亚鲁祭司和克琉艾路将军密会一事，感到非常疑惑。大家都认为绑架皇帝一事定与布尔扎姆教有莫大的关系，因此决定追查该教。

SHINING FORCE III

战役 2 —— 巴尔萨莫东平原

整理完行装，米狄奥军走出海上都市萨拉班多，在巴尔萨莫东平原上正撞见丝琵丽狄多将军追击巴利安特军，布尔扎姆教的芭桑妲祭司（バザンダ）和费亚鲁祭司亦相继出现。芭桑妲似乎要去追丝琵丽狄多将军，而费亚鲁则往海边欲坐船离开。因此米狄奥军去追击费亚鲁，途中有假面憎阻路。芭桑妲会在第三回合离开，至于费亚鲁当船到达是也会离开。停留在巴尔萨莫村的克琉艾路军，他们会诈做不认识米狄奥王子，为了保护费亚鲁而上前拦截。

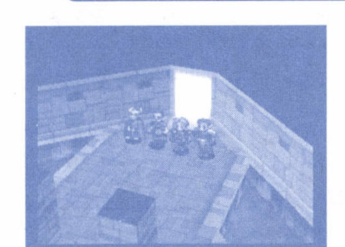


击败克琉艾路军后，众人都觉得对方如此防卫巴尔萨莫村定有不可告人的秘密，于是进村查看情况。在村口右边的本阵中有两名雷利安斯军（レリアンス），因为其中弓骑兵沃露兹（ウォルツ）身体不适故留了下来。将解毒草给沃露兹便能令其恢复健康，她和战士洛克（ロック）就会加入队伍中。再到丹冈家中，正好听见他对特比在说已经将井炸掉，帝国的追兵不能从密道去追捕辛比奥斯军

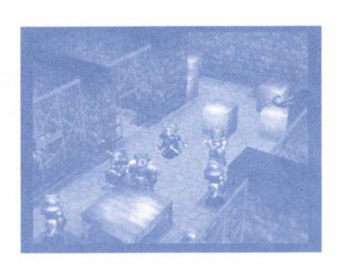
了。米狄奥问清缘由后众人离开村子，翻山继续追赶辛比奥斯军。

SHINING FORCE Ⅲ

战役 3 ——巴尔萨莫北平原



在村外立即遭克琉艾路军阻击。开战后不久，萨拉班多总督古拉比（グラビ－）的亲卫骑兵队会出现在萨拉班多附近。当我军接近湖上的遗迹时，山下的达斯提村（ダスティ）中涌现出一群盗贼到处搜刮、抢掠。接着，又有一群布尔扎姆教徒从达斯提村出来，与克琉艾路军、亲卫骑兵队一同对付米狄奥军。击倒假面僧的首领魔法师后，战役结束。若想要到湖心遗迹抢财宝，可以先收拾其他敌人，然后让敌首领的 MP 耗尽，再派遣大队人马进入（要在巴尔萨莫村中得到地图）。



战后天色已晚，众人决定进盗贼之村达斯提休息。当米狄奥行至西拉夫馆邸前，恰巧有盗贼来向芭桑妲祭司报告丝琵丽狄多将军的去向。待芭桑妲离去后，米狄奥来到酒馆的天台上，又有鸟人来报在雷路罗德城（レイルロ－ド）的货舱处发现了辛比奥斯军，于是西拉夫带着大群盗贼出发追击辛比奥斯军去了。\ 在此期间，米狄奥可以到进入西拉夫的府邸，然后到酒馆天台就会遇到弓箭手巴纳德（バ－ナ－ド）。如果在第一集中辛比奥斯军救出巴纳德的话，巴纳德就可以加入。

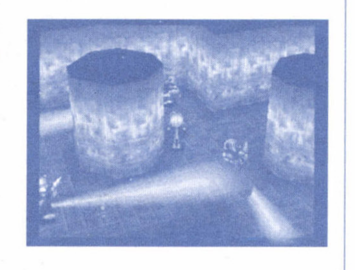
SHINING FORCE Ⅲ

战役 4 ——达斯提山道

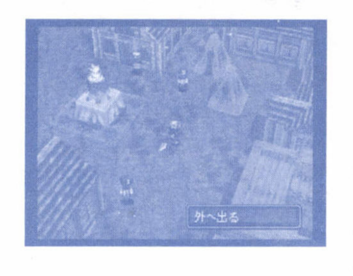
整理完毕，米狄奥军来到达斯提山道，意外地撞见共和国巴利安特军残余部队，这也是很简单的战斗。战斗要多注意敌弓箭手的远程攻击。

SHINING FORCE Ⅲ

战役 5 ——巴利安特将军



越过达斯提山，米狄奥军来到大陆横断列车交替站附近。巴利安特将军的残余部队亦到了此地，而且大肆欺压民众。此时躲在铁路对面灌木丛中的辛比奥斯军会挺身而出，喝止巴利安特将军。于是，辛比奥斯军就负责对付帝国宪兵队和保护亡命民众，米狄奥则对付巴利安特将军。此战中要注意敌方的魔法师，应尽量将人员聚集在一起分担大范围魔法的攻击以分担杀伤力，否则单独一人很难承受得住大魔法的攻击。



击倒了巴利安特将军后，和辛比奥斯再度会面，问及共和国代表国王贝内特雷姆是否绑架了帝国皇帝一事，得到没有此事。辛比奥斯军搭上大陆横断列车，回共和国去。而米狄奥则打算前往巴兰多去借雷利安斯将军的军舰西盖特号（シ－ゲイト号），到圣地艾尔贝塞姆去查个究竟。

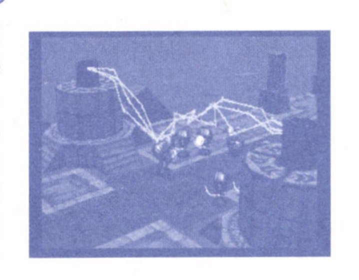
第二章　反叛者们的策略

米狄奥军在前往亚纳费克特村的路上，看到激战后的场面。得知加赞鲁将军竟然倒戈相向，与芭桑妲联手抓住了丝琵丽狄多将军。米狄奥觉得事情变得异常复杂化，为了弄清缘由并且为了借船，众人继续前往巴兰多。

来到了亚纳费克特村后，从村民的口中得知该村只有村长拥有一条中型船可以出海，不过讨厌帝国的村长多半不肯借船。走出酒场的后门，米狄奥就看到两个普洛方德士兵在议论如何借船逃离此地。到货运码头处，正逢普洛方德将军夺取了村长的中型船打算离开。米狄奥当然不会错过机会，故米只好与其战斗。

SHINING FORCE III

战役 6 ——亚纳费克特码头



前三个回合，普洛方德将军的副官兼妻子丝忒拉（ステラ）会用船上的大炮打断几处通道。当米狄奥军逼近中央普洛方德将军所站的位置时，丝忒拉就会催促他赶快上船。但普洛方德将军不愿舍去大多数士兵，所以不愿上船。情急之下，丝忒拉让两个鸟人士兵将普洛方德将军击昏、架到船上并让船开走，她自己则留在码头上继续抵抗米狄奥军。将丝忒拉以外的敌人全灭后，轮到米狄奥行动时，军师古兰达克便会问是否要放过丝忒拉。米狄奥停止了对丝忒拉的攻击，让她和普洛方德将军一同乘船离去。

SHINING FORCE Ⅲ

战役 7 ——亚纳费克特北平原

因为没有船到巴兰多，翻山的话会浪费很多时间，所以米狄奥的心情不是很好。在众人为难之际，村长来告知该村的一个秘密：出村后向北走，在运河瀑布旁的一个大岩石下有条地道可以通往巴兰多。整理好行装并拿到村长家的遗迹地图后，米狄奥军出村后会遇见一鸟人战士——塞罗（ゼロ），他是辛比奥斯派他来帮助米狄奥的。此时，加赞鲁军也出现了，双方又是一战。战后塞罗加入，现在开始可以好好培养塞罗，虽然他会中途离开好几次，但因为是队伍中唯一不受地形限制的鸟人，故依然十分重要。最后，众人进入地下洞窟。

SHINING FORCE Ⅲ

战役 8 ——神秘洞窟

进入洞窟后，会看到从瀑布上落下两个人。前一个是男子，受伤了，后一个是忍者少女叶月（はづき），两者似乎是父女。那男子接着又往悬崖下滑落，塞罗见状忙飞下去营救。此时又有大批怪物出现，战斗开始。虽然一开始是处于被怪物包围的状态，但叶月会突围至中央的高台，然后在该处待机，而那些怪物亦不会去追击她。当我军行至地图一半位置时，后方会出现敌援军，因此千万不要把防御力弱的魔法师、弓箭手之类的落在最后面。另外，派遣一个移动力高的角色赶到叶月身边，与其对话后她就会加入队伍。



消灭了怪物后，塞罗亦将叶月的父亲救了上来。得知父女俩受伤的原因。叶月的父亲因为伤势过重，没过多久就咽气了，临死前叮嘱女儿要好好地跟随米狄奥王子。之后叶月随着米狄奥军上

路，出了洞窟时已经是夜晚，众人便到附的近兰塞德村（ラインサイド）休息。次日，米狄奥他们发现加赞鲁将军与共和国埃丘亚鲁将军竟然同宿于此村中！且两军一早就出发，联手去伏击辛比奥斯军！于是，米狄奥决定前去帮助辛比奥斯。另外，在此村中一间民房内可找到鸡食，拿去喂笼中的一只母鸡，它就会跟着你走 。

SHINING FORCE III

战役 9 ——兰塞德南平原

出村后，看见共和国军在平原上遭到原生怪物的袭击，从他们的谈话中得知最近何怪物突然变得凶暴化和异常。共和国军走后，米狄奥军亦在遇到怪物们并发生战斗。战斗结束后，米狄奥和军师古兰达克均感觉到艾尔贝塞姆神的守护力减弱不少，或许这就是造成怪物异常的原因。此处有一座遗迹，地图便是先前在亚纳费克特村中获得。

SHINING FORCE III

战役 10 ——埃丘亚鲁军

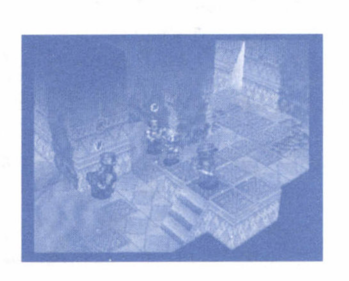
军队行至山地，看到埃丘亚鲁军在入口处埋下伏兵，接着辛比奥斯军来到通往共和国国境的吊桥处，与加赞鲁将军、埃丘亚鲁将军展开了正面交锋。于是，米狄奥决定攻击那些伏兵，以减轻辛比奥斯的负担。这一战要小心会有伏兵从两边的大蓬车中出现，当行至地图一半时，山那边埃丘亚鲁将军就会呼唤其援军去攻击辛比奥斯。先将两边的敌人收拾后，再去对付中央的敌首领，但一定要在第一时间将两个魔法师消灭。此时，另一个战场上辛比奥斯军已经攻到了吊桥上，埃丘亚鲁将军想要砍断吊桥，但遭到加赞鲁将军反对，埃丘亚鲁将军失足落入河，生死不明。当米狄奥军将伏兵全灭



后，辛比奥斯亦击溃了加赞鲁将军。两主角再度会面，相互致以感谢。最后，塞罗跟随辛比奥斯回共和国，而米狄奥军则翻越山脉，前往巴兰多首都。

第三章　遥远的巡礼之道

米狄奥军穿过群山时已经天亮，正巧前方有一村庄。但众人行至村口就感觉到一股诡异的气息，此时布尔扎姆教的高利亚德祭司（ゴリアテ）率领其手下出现。得知高利亚德正搜寻一位名字叫作“古拉西亚”（グラシア）的12 岁左右的银发少年，他是因贝达（インベ－タ）族的末裔！根据第一集中第三主角朱利安所说，《Shining the HolyArk》中的安利基王国（エンリッチ）在十年前已经灭亡了，而他此时从该国长途跋涉至此的，可见朱利安与亚瑟、罗狄有着莫大的关系。



待高利亚德走后，众人进村发现该村没有半个人影，是座荒废了的村子。休息了一晚，次日辛蒂茜丝刚惊讶地发现村中到处都是人。与村民们对话后得知这里是妖精们的村庄，当拥有邪恶气息的人来此时村民们就躲到树上的家中。另外，还了解到高利亚德所找的古拉西亚就是艾尔贝塞姆的神之子，前几日他曾外出修行到过此村。

SHINING FORCE III

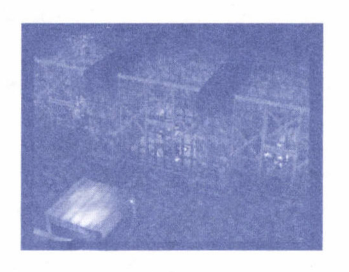
战役 11——树海

米狄奥登上妖精们居住的大树，来到树海通道前，突闻上方传

来女性的悲呼，一旁小屋的门立刻被撞开，妖精的首领达比德（ダビデ）冲了出来。原来又是布尔扎姆教在肆虐。古兰达克回本阵找伙伴们过来，而米狄奥和坎贝鲁则帮助达比德一起对付布尔扎姆教徒。这场战役分两个版图，一是树内，一是树外。米狄奥三人先将树内一阶的敌人消灭后，再绕到树外，此时我方的援军亦赶到。各自消灭通道上的敌人后，再进入树内二阶。两路人马在此会合，最终消灭了剩余的敌人。

SHINING FORCE III

战役 12 ——树海回廊

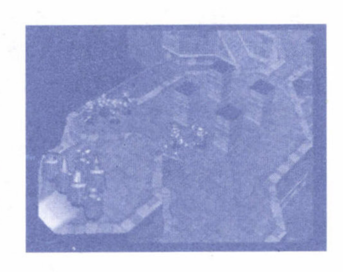


众人出得通道来到树海回廊，便看见布尔扎姆教的费亚鲁祭司与狄丝赫玲（デスヘレン）祭司、以及在他们前方倒在地上的精灵召唤使赫多芭。费亚鲁他们想从赫多芭得知神之子的下落。狄丝赫玲的部下冈费兹（コンフェーズ）施法控制赫多芭，让她攻击我军。此时，为了尽快抓住古拉西亚，费亚鲁与狄丝赫玲相继离去。只有杀死冈费兹才能让赫多芭恢复正常，所以在战斗时要尽量避免与赫多芭交手。

冈费兹死亡后，赫多芭亦恢复理性。此时狄丝赫玲竟然又去而复返。但却被一个人吓跑了，那人正是艾尔贝塞姆守护像被破坏时替辛比奥斯解围的休多鲁族的加尔姆（ガルム，曾在《Shining the HolyArk》中出现过，是个亦正亦邪的人物）！相见后大家了解到布尔扎姆教的阴谋。现在，为了充满正之力量的“贝塞姆之杖”，米狄奥一伙继续他们的艾尔贝塞姆之旅。最后，赫多芭加入队伍，众人穿越树海，来到巴兰多城前的平原。

SHINING FORCE III

战役 13 ——巴兰多平原



到了平原后，大伙发现通往圣地艾尔贝塞姆的道路现在被海水所淹没，等不及退潮的米狄奥军打算搭乘停留在巴兰多的西盖特号前往。正当西盖特号准备起航时，大批布尔扎姆教徒涌现，战斗开始。这一战敌人分布比较散，可以轻松地将其解决他们。行至树林时，遇见落水上岸的第三集的主角朱利安（ジュリアン）！因为大家有着共同的敌人，朱利安便加入米狄奥的队伍中，与布尔扎姆教徒的进行战斗。



消灭布尔扎姆教徒后，西盖特号也开走了，众人只得先进巴兰多城。从守城的两个士兵得知昨日圣地艾尔贝塞姆发生异变。来到巴兰多领主的府邸，从士兵们的口中得知当雷利安斯军占领此地时，领主提拉尼（ティラニイ）已经从暗道中逃跑了，至今该暗道依然没能找到。另外，在牢房中还关押着共和国独立战争时的英雄顿荷特（ドンホ－ト）骑士，据说是因为与提拉尼意见不和而被拘禁的。来到地牢，救出顿荷特。顿荷特将协助米狄奥出城。从牢房入口处的桌上取得钥匙，放出顿荷特出狱，然后他就会打开暗道领众人出城。

SHINING FORCE III

战役 14 ——巴兰多海滩

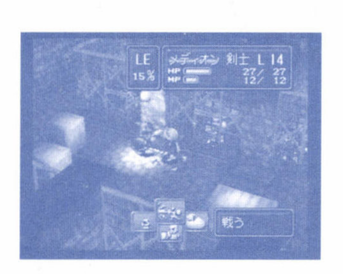
出城后发现已经开始退潮了，于是米狄奥军就沿着河道进发。沿



路有战斗，这一战敌人的初期配置只有两只妖鸟，而每当我军行至一定的地方时，皆会有援军出现。战斗时应注意身为NPC的顿荷特，因为他会乱跑。另外，在沿海处有一遗迹，如果有地图的话可以进去看看。

SHINING FORCE III

战役15 ——通往圣地之路



进入河道后，海水仍未退尽，故只能踏着海上的流木通过，每当到达固定的地方或出现固定的敌人时，海水就会退去一些。因为受地形限制，这一关应尽量派远程攻击、移动力高的人员上阵。当我军行至地图四分之一处，左右两边的海中会伸出两根触手来。行至地图四分之二处，塞罗赶回，并提醒大家小心怪物。之后塞罗加入，战斗相对轻松一些。来到地图四分之三处，那头巨大的海怪终于现身，是只大章鱼。先消灭掉章鱼的触手，然后让塞罗上前用艾尔贝塞姆的宝珠打消它的结界，众人再全力将其消灭。

第四章　亵渎的圣地

米狄奥军终于来到了圣地艾尔贝塞姆，但是艾尔贝塞姆村人们都不欢迎他们的到来。了解到前日艾尔贝塞姆神殿遭到布尔扎姆教与帝国军联手攻击，众多前往神殿朝拜的村人以及神殿中的神职人员皆生死不明，更让人担忧的是神之子古拉西亚至今仍音信全无。

SHINING FORCE III

战役16——艾尔贝塞姆北平原



在村中休息后，米狄奥军便出发前往神殿。出村后立即有大批布尔扎姆教徒阻拦。为首的骑士还说古拉西亚已经被他们抓住，贝塞姆之杖即将落入其手中。听到这番话，躲在树林中的修行尼赫拉（ヘラ）忍不住冲出来询问古拉西亚的安危，也因此将她所保护的村民们暴露，受到布尔扎姆教徒的攻击。这一关的首要任务就是尽全力去保护那些村民。因为围攻村民的敌人都是骑兵，所以要尽量使用移动力高的角色第一时间赶到村民身边，以挡住敌人的攻击。至于赫拉将会加入米狄奥军，是第二个能补血的角色，必须好好地培养。另外，战斗一开始，顿荷特又会去作傻事，应该派人跟着他。

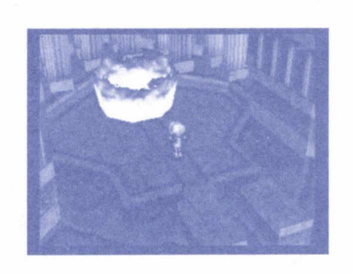


战斗结束后，村长对米狄奥军解救其村民表示感谢和信任，并要求米狄奥先回村中休息一下再去神殿。回村补给后去找村长，得知在外神殿的宝物库中有一名叫罗庇（ロビィ）的机神。当布尔扎姆教攻打神殿时，因为太措手不及故来不及启动机神。宝物库的地图就在村长家的宝箱中，至于启动机神的宝石则在村中一青年的手中。该青年就是先前米狄奥军救出的众村人之一，如果他未死就到其家中讨来宝石；反之，则到他被杀的地方去找。

SHINING FORCE Ⅲ

战役 17 ——神殿入口

米狄奥军来到了外神殿，又遭到布尔扎姆教徒的拦截。此时，费亚鲁祭司乘着飞马来到，在他身边一飞马上躺着一个昏迷不醒的银发少年，正是神之子古拉西亚！讨论一番费亚鲁带着古拉西亚进入神殿内。这一关中特别需要注意的就是六个放电的电磁芯。消灭掉附近的敌人后，先不要急于上前，可以将队伍停留在宝物库门口，让大部分队员入内夺宝，进入宝物库的人员中一定要有塞罗以及携带宝石的人。因为宝物库内有两道门隔着，必须先让塞罗飞到一旁的高台上启动墙上的宝石开关，方能打开那两道门。然后对着宝物库中的罗庇使用宝石，便能启动它并又得到一个伙伴。罗庇也是远程攻击的弓箭手之流，不过素质比较低，但还得好好培养。解决了宝物库后，再将神殿口的敌人一个个诱过来，逐个消灭。



SHINING FORCE Ⅲ

战役 18 ——神殿



解决掉外神殿的敌人，就可以进入神殿内部。此时又遇上了狄丝赫玲祭司和芭桑妲祭司！不久另一个入口突然出现六名身穿红袍、戴着面具的帝国皇帝多米尼特的直属精锐部队“近卫杀手”（レインブラッド）！这支死刑执行部队的目的和布尔扎姆教一致：贝塞姆之杖、古拉西亚

的命以及大陆的霸权！因为双方的利益相冲突，所以两祭司先和“近卫杀手”打了起来，而米狄奥军就要乘机以最快的速度进入地下神殿。地下神殿的入口被水所隔，必须找到冻结点用冰魔法将其冻结方能通过。在冻结点前不远处的宝箱旁有能使用一次冰魔法的道具。将米狄奥军召集在冻结点附近，然后让塞罗使用冰魔法，效力只能维持整整一回合，应优先让会冰魔法的赫多芭通过，再让众人通过。至于布尔扎姆教的两位女祭司用不了几个回合就会败下阵来，因此在此之前一定要令全员通过，否则会受到“近卫杀手”的攻击！进入地下神殿，就看见费亚鲁逼着古拉西亚取出封印中的贝塞姆之杖。这里的敌人比较难对付，将前方中央的敌人收拾后，应分两队人马包抄，先将魔法师解决掉，再消灭中央的BOSS。



古拉西亚得知“近卫杀手”也来到此地时，下定决心解开贝塞姆之杖的封印。解除封印后的贝塞姆之杖放出强烈的光芒和巨大的正之力，而拥有负之力的费亚鲁和“近卫杀手”皆昏倒在地。接着，雷利安斯将军赶回，古拉西亚便和众人一同搭西盖特号火速离开，昏迷中的费亚鲁亦被带着同行。在船上，众人对 “近卫杀手”行为疑惑不解，大家个有见解，现在首要的是回海上都市萨拉班多。来到船舱中整理装备后，到底舱去“看望”费亚鲁祭司。费亚鲁说听见帝国最新军舰埃古塞丘达号（エグゼキュ－タ）的机轮声，接着竟然从地底逃走。此时亦传来西盖特号的鸣笛声，众人赶到甲板上一看，是第二王子亚罗卡特和克琉艾路将军乘着埃古塞丘达号追了上来，甚至以炮击来威胁西盖特号停船。

SHINING FORCE Ⅲ

战役19 ——海战1

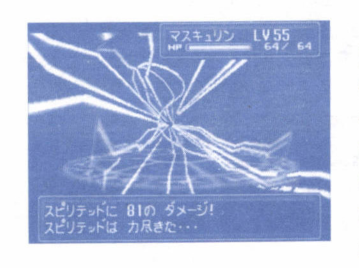
这是战的目的是摧毁埃古塞丘达号上的四门大炮。每门炮的HP为40，而我方西盖特号上只有两门炮，每次炮击能扣掉对方10点HP，必要时要以人引炮击。

SHINING FORCE Ⅲ

战役20 ——海战2



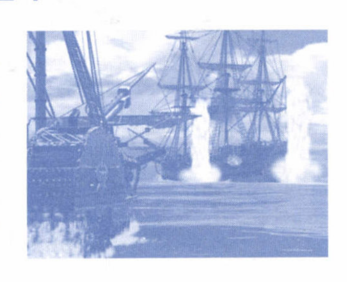
埃古塞丘达号的大炮被摧毁后，就进入白兵战。因为受地形限制，应避免少数人员过于深入敌阵。这一关的BOSS有两个：一是HP130的克琉艾路将军，另一个便是HP600的亚罗卡特王子。击倒克琉艾路将军后，能得到一把钥匙。而亚罗卡特受到攻击后就恢复其原形——布尔扎姆教徒！必须先用艾尔贝塞姆的宝珠消除该教徒的结界，然后才能攻击他。



胜利之后，米狄奥和雷利安斯将军到埃古塞丘达号的船舱中解救被关在牢中的奥妮斯蒂。但是，奥妮斯蒂却是费亚鲁假扮的！他将雷利安斯将军关入牢中、取走了牢房的钥匙，并留言如果想要救将军就到福拉加尔德城（フラガルド，主角辛比奥斯的故乡，第一剧本中就可以在那里从费亚鲁身上夺得船舱的钥匙。）来！紧接着有军舰从狄斯特尼亚来，第一王子的军师布雷斯比（ブレスビイ）前来搬救兵。此

时，帝国首都遭到一个会施放雷电的巨大飞行物袭击！只有古拉西亚的贝塞姆之杖能够抵挡女武神的力量，朱利安提出要与古拉西亚同行，顿荷特老骑士希望同行，三人乘着布雷斯比的船而离开了。塞罗则去追赶费亚鲁并夺回船舱的钥匙、解救雷利安斯将军的。经过漫长的旅程，最终米狄奥又回到了移动后的海上都市萨拉班多，然而真相难测，未来难预料。

第五章　被捕的第三王子军



飞马骑士奥妮斯蒂放哨归来，对米狄奥说打从第三王子军回到萨拉班多，城中的士兵就多了起来。众人经过商量，觉得古拉比很有可能与第二王子亚罗卡特串通，米狄奥决定一个人到平民中去探听消息。如果在第一剧本中救了弓箭手加罗修（ガロッシュ）的话，在酒馆中便能见到骑士亚瑟（アーサー），这时就可以邀请他加入了。南区武器店中可以锻造武器、防具，是个好地方。转了一圈后回南区，奥妮斯蒂与辛蒂茜丝慌慌张张地找到米狄奥，并告知就在他外出的这段时间内，萨拉班多军突袭本阵，除她俩之外其余的伙伴尽数被捕！听后，米狄奥非常震惊，缓过神来后决定利用克琉艾路将军的密道潜入总督府，解救自己的伙伴们。奥妮斯蒂回西盖特号，米狄奥则带着辛蒂茜丝和亚瑟至总督府外墙处，用钥匙打开暗道并进入。注意行进时必须依靠柱子和墙壁的掩饰，来躲过士兵的耳目。

战役 21——萨拉班多地牢

来到地牢，偷听到关于帝王的一些消息和萨拉班多军的阴谋。

米狄奥立刻现身，守卫吹起口哨唤也叫来了援兵。这一战自然是优先考虑解救被关的伙伴。要先打败那名守卫，再取得牢房的钥匙，然后依次打开牢房救人。被救出的角色必须先到中央的桌上取回自己的武器方能战斗。当救出第一个伙伴时，在另一边出口有大批的敌人涌现，其首领为一骑士。此时应抓紧时间救人，还可以利用赫多芭的魔法攻击来削弱敌人。另外，第二个出口有木桶挡着，应在战斗中将其敲碎，否则战斗结束后就无法从那通过。

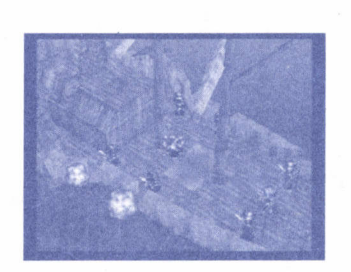
战役22——总督府中庭

SHINING FORCE III

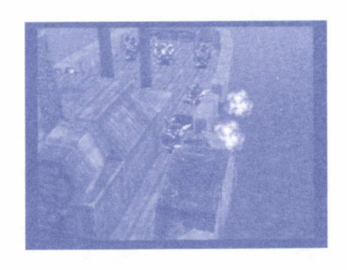
解救了大伙，大家来到总督府的中庭。此地的敌人不多，很好对付。

战役23——总督府屋内

SHINING FORCE III



全灭了中庭敌人后，全部角色移动到大门处，然后在一个回合内全部进入屋内。在房间里，第二王子亚罗卡特、总督古拉比、王子的军师费迪利提、以及皇帝多米尼特都在场。亚罗卡特道出绑架皇帝、勾结布尔扎姆教、栽赃给共和国以及策动共和国将军们叛乱等都是他和古拉比总督一手策划的，其目的无非是为了夺取帝国王位的宝座以及大陆的霸权。接着，亚罗卡特下令处死多米尼特皇帝，由费迪利提执行。但费迪利提突然倒戈相向，保护起皇帝来。亚罗卡特即将怨气发在米狄奥身上，还招来了布尔扎姆教的祭司狄丝赫玲。这一战中完全不必担心皇帝和费迪利提的安危，他们有守卫队的保护。当我军行至地图一半位置时，忍者亚夏出现并告诉亚罗卡特：共和国弗拉塔将军（フラッタ－）发动的叛乱失败了，他的军队被辛比



奥斯军击溃。亚罗卡特将会和古拉比离开并前往共和国首都阿斯皮亚（アスピア）。此时，应集中精力对付狄丝赫玲。这时诱拐战术是行之有效的。

狄丝赫玲败走后，多米尼特皇帝要米狄奥去追击古拉比总督。此时，奥妮斯蒂赶过来报告西盖特号被亚罗卡特王子夺走，多米尼特皇帝得知她是雷利安斯将军的部下时，就要她带封信给身在帝都的大王子马杰斯提。米狄奥则到城中做远征的准备，出得总督府时遇到奥妮斯蒂，她说对这封信有种不祥之感。告别后，来到栈桥发现加罗修拦在门口，只有同意让他加入方能出城。

SHINING FORCE III

战役 24 ——城外平原

出城后，就看见塞罗领着雷利安斯将军平安归来。此时皇帝和费迪利提跟过来，要雷利安斯将军担任其护卫，告知与古拉比总督签下和约的另外两个自治领黑德兰多、斯瓦普兰德（スワンプランド），继古拉比之后向帝国宣战。加罗修则说前方平原黑德兰多军的指挥官捷多（ジェイド）是他的亲弟弟，希望米狄奥能够让他去说服对方！这一版敌人分散得很开，不过因为有多米尼特皇帝这帮 NPC 在，行军时不能慢吞吞地集中兵力各个击破了，相反地必须将部队分为两个组，尽快地收拾掉北、东面的敌人，然后再去对付停留在艾洛村（アイロ）的捷多本队。攻击捷多之前，可让加罗修先上前说得对方。



无论捷多加入与否，他都会警告众人，黑德兰多领主达卡（ダッカ）与斯瓦普兰德领主萨伊奥斯（サイオス）就埋伏在前方山洞中。

战斗结束后，加罗修提议到他的故乡艾洛村休息一下。如果先前在萨拉班多买了鲜花的话，在该村中就可以将它送给桥边的女孩，来换取遗迹地图。另外，一间民房旁猪圈中有三头小猪，和它们对话后就会跟着米狄奥走，过桥时那三头小猪发现一个蛋，拿着蛋回本阵给母鸡孵，便又得到一只幻兽“盼羔”（ペンコ）。这可是非常厉害的角色哦。在酒吧中，多米尼特皇帝假惺惺地说战后让米狄奥与母亲美玲达相见。



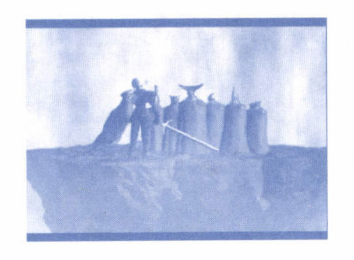
第六章　多米尼特皇帝的野望

米狄奥军守护着多米尼特皇帝来到斯瓦普兰德领，失去领主的士兵们自然无意再战，于是帝国轻松地占领了该地。多米尼特皇帝进城后所做的第一件事，就是下令处死萨伊奥斯的妻子伊莉娅（イリア）及其子女。为此，米狄奥与皇帝发生争执，幸好皇帝被说服。米狄奥出领主馆，作好准备后，由领主馆底楼出城。

SHINING FORCE III

战役 25——湿地洞穴

出城后，米狄奥军进入山洞，打算穿过此地经斯瓦普兰德领至阿斯皮亚。达卡和萨伊奥斯早就在洞中等候着众人。洞中有个遗迹，遗迹入口处有一按钮，踏上按钮就可以开启各道石门，因此



可以充分利用这一优势将盗贼困在两道石门中，然后再去收拾他。战斗中也要注意NPC的安全。最后，处于前方的达卡战死，萨伊奥斯见大势已去连忙跪地求饶。多米尼特皇帝却不肯放过他，要米狄奥动手杀他。米狄奥自然拒绝了父王的命令。最后皇帝让潜伏在洞口的忍者亚夏将萨伊奥斯处决，他还冷笑着对米狄奥说：“你是怎样一个人，我现在已经很了解了。”众人方醒悟皇帝是有意试探米狄奥，不禁皆暗暗心惊。

战役26——大湿原

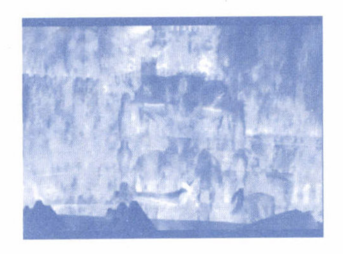
SHINING FORCE Ⅲ

在斯瓦普兰德大湿原上，众人又遇到了芭桑妲祭司。大湿原上到处都是一个个小水潭，行军比较不便。同样地，我军可以分为西、北两路进军。而皇帝一行则不用去理睬，他们自会很谨慎地移动。敌首领是布尔扎姆教魔法师以及瓦姆女王（ワ－ム），还是要先干掉魔法师较好。

战役27——火山

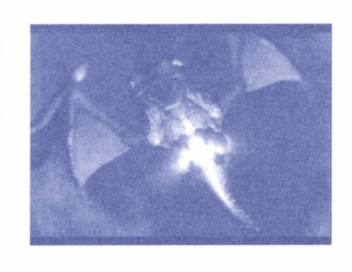
SHINING FORCE Ⅲ

平安地渡过大湿原后来到火山，但是布尔扎姆教徒又出现了。这一版地形限制得很厉害，因为有几处通道时升时降，所以行军时一定要注意，有时即便等上一、两个回合，也不要让队伍被分断开来。行至地图三分之二时，龙就会出现。





战斗结束后，皇帝还是决定去火山。来到平原上，布尔扎姆教徒正想发动总攻时，有教徒前来传达狄丝赫玲的命令要他们终止攻击。得知原来亚罗卡特王子的计划彻底失败了，布尔扎姆教操纵的古代巨神战士被毁、第二王子被杀、用来作为人质要挟共和国军的马罗利领主（マロリー）特拉斯汀（トラスティン）的儿子阿古利德（アグリード）被救，这些杰作皆辛比奥斯军所为。至于古拉比总督则逃到斯特利齐村（ストリッヂ），打算重整军势 。



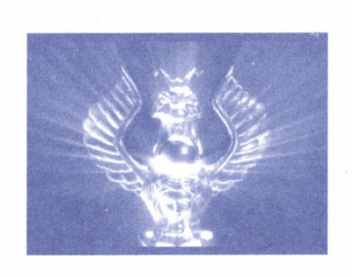
于是，皇帝又要求去斯特利齐。到此时，大家商讨了米狄奥的处境，也开始对多米尼特皇帝产生怀疑。走出本阵在村中逛悠一圈，酒馆中有一名叫帕佩茨（パペッツ）的女孩，她来保护米狄奥的。帕佩茨的职业是魔物使，能够操纵怪物们，是个很好的伙伴。到独立区的五星级宾馆的二楼谒见皇帝，商讨进军共和国首都阿斯皮亚的计划。皇帝要米狄奥去讨伐躲在物资储藏库的地下遗迹中的古拉比，替亚罗卡特王子报仇。大家都乐意接受这个任务，准备好行装后就往独立区内物资储藏库的地下遗迹进发。

SHINING FORCE Ⅲ

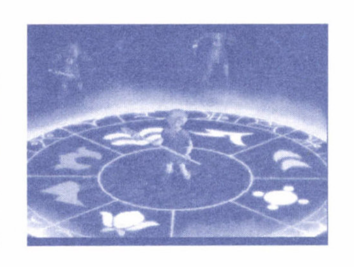
战役 28 ——地下遗迹

在地下室，看到狄丝赫玲与古拉比总督正准备将挖掘出来的古代巨大战车移到外面去，准备攻打阿斯皮亚。为了好友辛比奥斯的

安危，米狄奥军决定奋力阻止战车的开动。在这一关中亦有个奈落遗迹，拿到地图的话就可以入内寻宝。至于狄丝赫玲一直站在战车前不会移动，所以用不着担心。但当我军接近她的本队时，还是要先解决狄丝赫玲身边的四个魔法师，否则后果惨重。



虽然再度击败了狄丝赫玲，但来不及阻止古拉比总督开动战车前往阿斯皮亚。众人正在考虑如何处置倒在地上的狄丝赫玲，突然出现一个名叫简（ジェーン）的女子。简自称是“北国之者”，并非布尔扎姆教徒，但她却是狄丝赫玲的妹妹。因为简有着强大力量，再加上不愿对一个受伤的人下手，米狄奥便同意让简带着狄丝赫玲离去。古兰达克认为要阻止战车，只能从内部去破坏，让米狄奥作为诱饵从正面吸引战车的注意力，再派人潜入内部。这是没办法中的好办法。至于第 2 军的指挥官，众人一致推举达比德来担任。此时，多米尼特皇帝居然走进来，说了一些讽刺的话。



在作战前必须好好准备一下。首先将武器和防具锻造好，然后去地下遗迹练级、招收魔物、夺取米狄奥的最终兵器。和第一剧本一样，因为要分两队作战，所以人手缺少的第 2 军需要再补充三个人，这就要利用魔物使帕佩茨的力量，另招三个怪物（推荐招收第 6 层的 BOSS 瓦姆女王、第 7 层的龙、第 8 层的飞鸟）作补偿。地下遗迹一共有 8 层，每层只要击败 BOSS 即可过版，且里面的怪物会源源不断地出现。第

8层的BOSS有HP1000左右，击败他后可以得到米狄奥的最终兵刃以及能召唤雷神的法杖。一切准备就绪后，就可以出发前往阿斯皮亚了。

SHINING FORCE Ⅲ

战役29——战车



此时，战车已经逼近阿斯皮亚城，可是共和国军却一点反应都没有。分队破坏战车的计划开始进行。米狄奥率领第1军在阿斯皮亚城门前拦住战车，达比德悄悄地带着第2军从后面潜入战车内。古拉比会在第2军行至中央台阶时变身成HP320的怪物，这时不用去理睬周围敌人，专心对付古拉比即可。危险时不妨用那三个怪物做挡箭牌，吸引敌人的攻击。



将古拉比击倒后，战车亦停了下来，外面那些萨拉班多军见大势已去纷纷逃脱。在战车内，忍者亚夏突然出现并护住古拉比！亚夏帮助古拉比启动大炮，把阿斯皮亚的城墙炸了一个洞。爆炸后，米狄奥醒转发现第1军皆安然无恙，但第2军则下落不明。就在这时，元巴兰多领主提拉尼率领手下出现，指责米狄奥军侵略共和国王都。忍者亚夏再度出现在提拉尼身边，证实米狄奥军利用战车炮击阿斯皮亚城。此时，米狄奥终于发现这一切都是皇帝的计谋，诱使自己攻陷阿斯皮亚城。更糟糕的是，闻讯赶来的辛比奥斯第2军目睹这一情况，亦

认为米狄奥背叛了辛比奥斯的友情，立刻拔刀相向，一场残酷的战斗开始了。

SHINING FORCE III

战役 30 —— 阿斯皮亚城城门

这是一场非常难打的战斗。辛比奥斯第 2 军不但实力强劲，且经常使用必杀技。杀他们会使误会加深，不杀则造成米狄奥第 1 军惨重的损伤。比较妥当的方法就是让魔法师对辛比奥斯第 2 军不断地使用催眠魔法，在不伤害他们的情况下攻击提拉尼和亚夏。



击败提拉尼后，得知他与古拉比同流合污的原因。至于亚夏，却是多米尼特皇帝的手下。所以，提拉尼他们的所作所为，只不过是替皇帝铺平征服整个大陆的道路而已。提拉尼含恨死去，米狄奥不禁茫然，觉得自己也是多米尼特皇帝手中一枚棋子！幸运的是潜入战车内的第 2 军及时逃脱，平安地与第 1 军会合。这时，多米尼特皇帝走了过来，并以米狄奥的母亲美玲达作人质要挟米狄奥继续进军、与辛比奥斯决战。这时，大伙心里都不好受。米狄奥军怀着沉重的心情，踏入通往王宫的大桥。在桥上，再度与友人辛比奥斯相见，如今却只有拔刀相向，许多言语都无法表达。米狄奥与辛比奥斯、坎贝鲁与丹塔雷斯四人在桥上展开了激烈地厮杀，不久飞马骑士奥妮斯带出现并喝止他们！这时，忍者亚夏身负重伤出现在皇帝面前，告知第一王子被朱利安所杀。多米尼特皇帝此时迷惑重重。

黑夜中一艘军舰在海上疾驶着，渐渐地可以看到远方的灯火了。那时前往帝都的古拉西亚及朱利安一伙。朱利安默默地望着逐渐接近的帝都，心情无比沉重……



格斗人物趣谈





文：Maxima



在格斗游戏中，我们在战斗的同时，还会感受到许多人物的个性和魅力，像性感的舞，搞笑的丹，正义的金家藩，邪恶的维加等，他们的演出使得格斗的世界更加丰富多彩，不再只是刀光剑影和搏斗厮杀，下面我们就来简单的谈一下。

一．从体格上说

1．大壮型（肌肉型）

这类角色一般身材高大，肌肉发达，往往以投技见长。最高境界就是你动我抓，不动我照抓。







典型人物有大门五郎、桑吉尔夫、Maxima、直卫示源、花讽院骸罗等。

这也是我最爱使的一类人，

经常有人说我使蛮，但他们不知道……

2．肥肉型

这才是真正的蛮力！

超高的攻击力和防御力，再加上迟缓的行动和腾挪不开的巨大身躯，决定了在进攻方式上只能是正面强攻，有进无退！






用PP 压死他们！用肚腩挤死他们！

抡起我们的大铁锤，上啊！

典型人物：陈可汉、本田、地震、鹰岚等。

3．普通型

大众化的类型，百分之九十的人物都可归入此类，就不多说了。

4．瘦小型

灵活、机巧，一流的行动速度和出招速度是其优势，

而众多的瘦小型选手不约而同地选用了手爪来增强攻击力和攻击距离，







如蔡宝健、域加、不知火幻庵、Jack（世界英雄）、牛头（风云默示录）等。



当然还有一类超酷的邪派高手，如首斩破沙罗、骸等，还有《傲剑狂刀》里的独孤残，不知道大家记不记得了，他们属于另类角色，剑走偏锋，不容小视。



二. 从格斗风格上说

1. 速度型

这种人利用高速度不断地骚扰、牵制对手，对方一旦沉不住气露出破绽，就会被趁机痛扁，我对这类有欠光明正大的角色不太感冒（其实是用不好也打不过）。



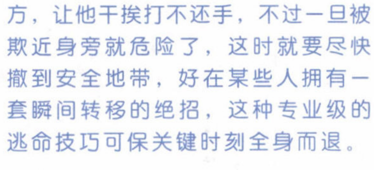


像侍魂里的加尔福特、娜可露露、KOF 里的蔡宝健等。

2. 距离型

顾名思义，正确的战术就是利用攻击距离的优势来牵制对方，让他干挨打不还手，不过一旦被欺近身旁就危险了，这时就要尽快撤到安全地带，好在某些人拥有一套瞬间转移的绝招，这种专业级的逃命技巧可保关键时刻全身而退。







典型的像达尔锡姆、天草四郎，

其它还有如长剑夏洛特、大刀

塔姆塔姆、棍子比利等

3.技巧型

这是一个模糊的定义，因为原则上所有角色都是要讲究技巧的，这里重点讲的是那种在其他方面不够突出，但拥有复杂的招式或对出招时机及招式选择上有较高要求的角色。如《侍魂》里的破沙罗，招式繁多，各种隐身、遁地、幻像、飞行道具层出不穷，令人眼花缭乱，一不小心就着了他的道儿；



再如《KOF》里的镇元斋，这老头行动既慢，攻击力也不甚强，但在高手用来却颇难对付，出啥招他都能破，和他打起来束手束脚，输得没脾气。

在这里还包括一类当身技角色，这是绝对需要技巧的，因为要料敌机先，有的在看准时机的同时还要判断上中下三段，很有难度，不过在当到的一瞬间真是爽啊。高手专用。

典型的有柳生十兵卫、梅小路　葵、藤堂香澄等。

4.力量型

参见上一节1、2，需要指出的是，力量型角色几乎清一色的赳赳汉子，唯一的例外是《豪血寺一族》中的蛇女Angela Belti，虽然我极不愿意用"强悍"这个词来形容MM，但不得不承认这厮是个完全的力量主义者，看看她的眼神吧，不要被吓着了。

好，今天就到这里了，笔者也是一普通玩家，仅就目光所及，发挥一番，欢迎大家和我交流。





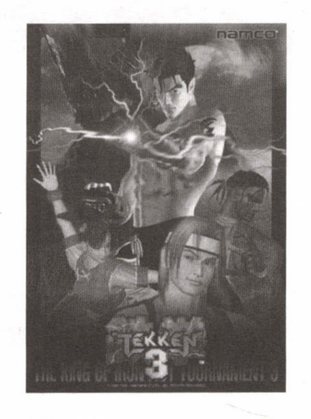
FIGHTING GAME



故事背景

虽然“The King of Lron Fist Fournament 2”的战斗已经结束，但是所迎来的结局却并汪是意味着真正的安定。参加比赛的风间准发现三岛一八身上仿佛带有恶魔的影子，于是便刻意的去接近一八来了解事实的真相。就在风间准与三岛一八的接近过程中，她逐渐被散发着神秘力量的一八所吸引，在其内心深处萌生了一种奇怪的感觉……

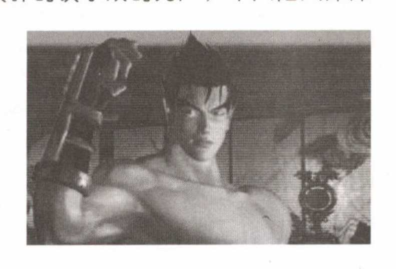
数天后，格斗大会的主办人三岛一八那里来了一位神秘的人物，他就是死里还生的三岛平八。“素敌的父子”相遇，自然就是一场你死我活的对决。激战后平八获得了胜利，并把原本属于自己的三岛财阀再次取回手中。胜利后的平八把有恶魔附体的一八抛入了火山口中。



与此同时，在风间准面前，恶魔出现了。风间准发现在三岛一八身上又有新的灵魂附身，不得已的情况下，风间准将还处于灵魂状态并附身于一八身上的恶魔击败，但是她感到了新的危机仿佛又会再度出现，于是风间准远离人烟，到偏僻的屋久岛的山中隐居并养育她与一八的孩子风间仁。

战斗结束后，再次成为三岛财阀首脑人物的三岛平八获得了绝大的权力，但野心使他的支配欲望极速膨胀。平八出钱出力替世界各地的敏感地带解决各种纷争，以此来博得权力者们的信赖。在军事战乱的纷争地带，平八将其私人所属的特种部队“铁拳众”派遣去镇压军事战争；而对于那些饥荒连年的国家，平八则捐助大量的食物以及金钱，帮他们摆脱贫困并协助进行土地的开发，在这一个三岛财阀实力极度发达的时期，世界表面上看极为的和平。

就这样过了大约 15 年，在风间仁 15 岁的那年冬天。受三岛平八的命令，在印第安神秘遗迹中发掘的铁拳众发现了迷之生命体。得到平八“回收迷之生命体”任务指示的铁拳众，在最后由无线电发出“部队被全灭……难道他是斗神？！”的警告后便失去了联系。平八火速带领部队前去印第安遗迹进行搜索，但迎接平八的是遍地肢离破碎的铁拳众的死尸，平八陷入深深的悲伤之中。随即一个念头闯入脑海中，“如果将这个谜之生命体掌握于我手中，那么还不能征服整个世界？”三岛平八再次走向了新的野心之路，想将“斗神”与世界都据为已有的三岛平八，是否会如愿以偿呢？



这时，与风间仁一同静静生活的风间准突然感到“一个拥有前所未有能量的人将要到来”。于是一边冷静的做着必要的准备，一边对风间仁讲起了过去所发生的一切事情，并告诉仁无论这里发生什么事件，一定要去找三岛平八。

在风雨之夜，这一天终于到来了！15 岁的风间仁和母亲准眼看着斗神在山中出现，毁灭随后开始了。“快逃！”风间仁并没有听从母亲的命令，而是向斗神冲了上去，但是只一瞬间风间仁便被斗神夺去了意识。





当风间仁醒来后，岛上的一切包括母亲风间准却不见了，只有林中的一些被大火烧尽的树木的残迹。

被斗神杀死母亲的风间仁按准生彰的指示来到三岛平八处，向其讨教更为高深的武技，以便于将斗神击败。平八听完仁叙述之后，认定如要引斗神登场，必须集结大量“强力灵魂”的执有者(格斗家)，所以他暗中决定召开“铁拳3”格斗大会。

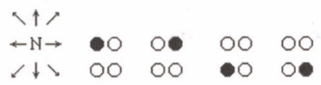
之后4 年，也就是已经熟练掌握三岛流喧哗空手的风间仁19风那年的春天——“The King of Lron Fist Tournament 3”开幕。

系统解说



铁拳系统计算时间的最小单位「Frame」，一秒钟为六十Frame。出招、防御，以及所有的动作，都是以Frame为基础和计算单位。（后以F 统称Frame）





↑ 跳
后退 ← → 前进
↓ 蹲

(轻按)↑ 向外侧横移动
快速后退 ←← →→ 快速前进
(轻按)↓ 向里侧横移动

横移动是《铁拳3》加入的新系统，使本作的3D 感觉更加明显，向画面深处及画面近处的移动，让玩家产生了空间感。但是这个系统对于初学者来说有一定困惑，因为此横移动像是“侧闪”，在格斗游戏中并不多见。还有就是横移动时需要操纵

者有良好的手感，上和下的指令一旦输入错误便会导致角色跳起或下蹲，让对手抓住破绽。

横移动的作用主要为闪避对手的进攻，但要注意一点的是：横移只能闪避开对手直线的进攻，对于回转踢及带有回转踢的连续技和类似于大面积攻击的招术，都不能完全闪避。另外体积越小的角色，横移动速度越快。

横移动攻击



通过方向键的上下轻点，角色会进行横移动，此时可以按键在横移动中攻击对手或使用投技。在横移动中，角色多以通常技出招，但也有特殊的人物可以使用投技，例如：KING他就可以在横移动时使用投技。本作的一些角色，使用横移动会使实力得到大幅度的提升。

冲刺攻击

在远离对手时，两下→可发动冲刺攻击，不需要按任何键，与对手接触时，自然便骑承在对手身上并可攻击。多用于压制刚刚倒地的对手，如果有机会也可以作突袭使用。但是大家要注意，在进行冲刺攻击时，无论采用何种攻击方式，攻击者本人均不是无敌状态，而且一旦遭受对手攻击，则本人攻击状态或带有防御不能的攻击状态立刻消失。

防御

(站立防御按←)			(蹲下防御按↙)		
上段攻击	\		特殊中段攻击	\	
中段攻击	—	站立防御	(摔技)	—	蹲下防御
特殊中段攻击	/		下段攻击	/	

上段攻击通常速度较快，或是威力、判定、优势较高。

站立防御，蹲下回避。

中段攻击用来打击蹲下的对手。

站立防御。

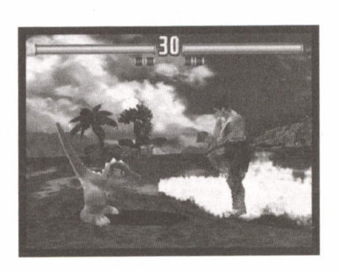
下段攻击则是打击站立的对手。

蹲下防御。下段拨。

特殊中段攻击通常为发生快速的下段。

站立防御。蹲下防御。下段拨。

注意：部分中段攻击的攻击位置较高，对一些体态较低的招式和位置较低的对手攻击会挥空。例如保罗的崩拳（中段）无法击中晓雨凤凰构。



受　身

倒地瞬间输入

LP　or　RP：会向画面里侧横向受身。

LK　or　RK：会向画面外侧横向受身。

←：会向后滚走后受身。

→：会原地弹起前受身。

横向受身：受身时有无敌时间，受身后有一段硬直时间，按　可防御中下段。如果没按↙防御则可能遭受追打。

后受身：会向后滚走，可远离对手，受身中没有无敌时间，受身后呈蹲下无防御状态。容易遭受追打。

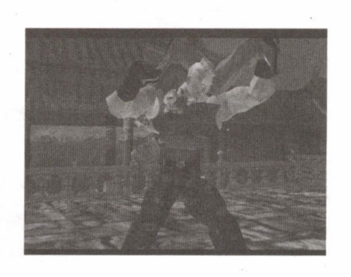
前受身：原地弹起，可攻击对手，但是发生慢，且没有无敌时间。

投 技

全角色的共通投技，便是同时按左键（□+×）或同时按右键（△+○）便可使出，技巧因人而异。

用投技时要注意一点便是首先会出现一个“擒”的动作，输入指令后当这个动作确实地擒住了对手，才可以进而使用下一个技巧。在使用打击技时，只要正确输入了指令，即便打空或被对方防住，也能够成功做出动作。但投技则必须在“擒”实现后才会出现，而擒住对手又必须在埋身战中才可能实现，所以投技是需要玩者能够准确判断状况并及时输入指令才可以真正发挥价值。

投技的种类



投技使用时因与对手位置关系不同，使出的技巧也随之而异。包括与对手正同相向、在对手侧面对，及处在对手背后三种情况。基本上来说正面的投技虽然变化很多，但攻击力却是最低的，而且也很容易被一些角色反击，所以在连续打击时突然近身使用投技，以这种突袭的方式可使得正面投技的作用和以发挥。

需要特殊指令输入的投技也是每位角色都有但亦各不相同的，摔投系角色的投技当然相对丰富一些。特别是KING，可以将倒地的对手抓住再度投出，也可以对蹲下的对手使用特殊擒投等。另外，也是以KING 为代表人物连续投技，更是投系技巧的极致表现。

投技挣脱

由正面的投技： 左投：□ 右投：△





由侧面的投技：　左投：□　右投：△

指令投：输入与对手投技对应的键

作为防止投技的手段，一般以下蹲或STEP　OUT 躲开“擒拿”为主。此外，还有一种被动的防御手段。属于左键投技时按左拳、右键投技时按右拳就可以挣脱，被对手从侧面擒投时也可以此类推，左右不变。

对于指令投的应付则稍复杂一些，基本上理解为与摔投你的对手输入相同指令的拳脚键即可。例如KING 的DDT 指令是↓↓□+△，按□+△便可以挣脱了；但也有特例，如LOW 的DRAGON KNEE 指令是→→×+○，这时却要用□+△才能脱身。

按键的时机也是上非常重要的，如果不能很严格的有节奏输入，便无法从对手的擒投中脱　；而且，若是被对手从背后投或倒地时被抓起，脱身所需的按键节奏必须非常快而准确。



另外，如从背后而来的摔投是无法挣脱的，所以一旦有此种危险时除了以快速移动逃掉之外别无他途。

下段拨

输入↘可以将下段与特殊中段攻击拨掉，拨掉攻击后对手体势崩坏。会有一段时间无法防御。拨掉拳技后16F，拨掉脚技后18F 的时间内对手防御不能。

对关节技的返技

可用腕部关节返的包括仁、PAUL、KING、NINA 四人，可用膝关节返技的只有KING 和NINA 两人，这些角色都可以用这些关节技充当返技。返技指令与挣脱的方法是同样的，在被撞

到的一瞬间同时按左右拳键，再连打其中一个键。虽然指令都作了说明，但也有人会产生为何角色无法挣脱或本想挣脱却变成返技的疑问，答案是指令输入的节奏仍然掌握得不够好。

基本上指令输入快则出现挣脱，慢则变成返技，若能完美的掌握这之间的输入手感，便足可称为霸者了。

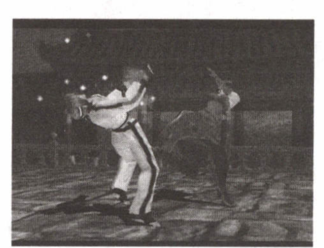
体势崩坏

“体势崩坏”指的是受某些特定技打击后会出现的一种特殊状态，在本作品中对于该态的恢复手段要熟记于心。

有许多场合可能会发生，便如在蹲姿被右勾拳击中或被仁的魔神拳、KING 的大撞击打中时都会陷入这种状态。随之而来的必然便是对手乘机进行追打，这时是无法防御。

对策方法是因体势崩坏的不同状态而异的。首先在被后方攻击的场合，只要拉住方向键下方便可，这样角色可以被对方击倒在地而躲过随后的连续攻击。不过当然有可能被对地攻击追打。另外腹部中招时，输入对手方向的方向键，便可从体势崩坏状态回复。但有一部分技是无法用这种方法回复的，如仁的魔神拳、KING 的闪光撞击、花郎的弗拉明哥侧踢、JULIA 的疾步崩肘等。

拳形与架式



指令技中有一些特殊的动作，为随后展开的攻击充当前铺路石，这便是架式的变换。如果不摆出某些拳形或架式，便无法使用许多技巧。例：

凌晓雨——凤凰形

花郎——弗拉明哥是花郎独有的单脚站立架式，可以进行左右交替。





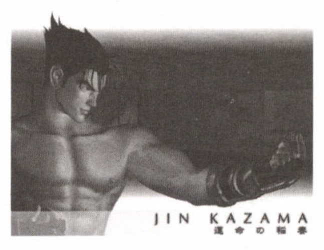
系统分析到此结束，下面进入**“角色分析篇”**。

风间仁

仁的父母是前作中登场的三岛一八和风间准，因此技巧方面有许多从一八和准处继承下来，但仁与前两位在性能方面及操作时的感觉完全不相同。他的技指令整体上都不难，初学者很容易使出，但另一方面也有很多可令上级者如虎添翼的精致技巧。

格斗技——空手道。英文写作“KARATE”，是现代打击系格斗技中相当普及的一种，江户时代在冲绳（琉球）诞生的，也有说是由中国拳法中派生出来的。

作为仁的魅力之一，便是用上下交替的攻击令对手动摇。如一、二连拳及鬼哭连拳后用风神拳或奈落拂，在画面上看来其中几种技巧的步调及预备动作都是一样的，灵活变换上下攻击可令对手迷惑。被奈落拂打中的对手会倒在地上，对方起身时用白鹭游舞还是白鹭下段脚攻击，又是自由选择的机会。使用上述攻击的话，对手很容易被奈落拂及白鹭游舞逼得专心防御，这种场合也可以于途中停下技巧，使用投技来决胜。这时的攻击虽然可以出乎意料，但却由于速度慢等缺点而容易被对方防御后反击，因此为了不被对手摸到动向，灵活改变攻击组合便成了重要的一环。例如前面所说介绍的“一、二连拳／鬼哭连拳之后接以风神拳或奈落拂”的组合，可以在途中变更攻击顺序，或使用横移动来让对手捉摸不定。



仁如果令对手浮空后，使用的连续技通常便是以右勾拳开

始，但相比之下使用风神拳及罗刹门·二更加好用。风神拳出招速度快，命中后可使对方浮空，也可能将对手吹飞，比起快速移动加上勾拳更为实用，且拥有更长的攻击距离。利用这一特征，可以抓住对方攻击的空隙或用于避开对手的起身攻击之后命中对手。即使风神拳将对手打飞，也可紧接着以前冲姿态使出冲撞或铲踢追击对手。

凌晓雨

她是王京雷的孙女。非常爱吃东西以及去游乐场，在玩过各国游乐场后，立志在中国建一所世界最大的游乐场。它曾经听祖父说过三岛平八这一人很有钱，一天平八来见雷武龙，晓雨刚好也在。平八听完她的请求，大笑说：好！只要你在铁拳大会上得胜，我就答应你的请求……

格斗技——八卦掌。有悠久历史的中国拳法，其基础原理是周易。

晓雨的攻击中，较有威力或者突袭性质的招术通常都要背向对手才能发出，所以使用时经常会出现背向对手的体势。在其他选手来看，背向对手基本就只有挨打，而晓雨则是利用背向对手展开攻击。背向对手时虽然是晓雨有利的体势，可以通过丰富多彩的攻击来击败对手，但是一旦掌握不好距离也会遭到很大的打击，所以在平时要多练习背向对手时的距离感和判定。



许多使用晓雨的朋友，都对凤凰架这种体势非常感兴趣。凤凰架可以使出很多强力的必杀技，例如弓步盘肘和扇蹴等等，



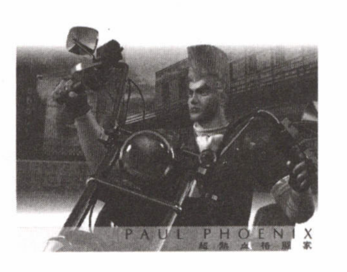
这些必杀技都能给对手造成极大的伤害。而且这种体势是处于下蹲状态的，对手的上段攻击基本不能命中，所以攻击起来不用那么多顾忌。另外，凤凰架还可以使出许多特殊动作，而且各种的移动也都对应，因此掌握凤凰架是可以将晓雨的战斗力提高许多。

凌晓雨速度很快，虽然攻击力不是很高，但是轻快的身法使她成为一名大家都爱使用的角色。另外一个使用晓雨的建议是：在对战中可以适当的使用横移动攻击，凭借轻快的身法，晓雨将会对敌人造成很大的杀伤。

保罗Paul Phoenix

本作中已是46岁， 整天没事做找人打架的他，知道铁拳3大会召开。特意去会会Mashow Law（上代LAW）的儿子……

格斗技——古流柔术，是竞技项目柔道和现代柔术的前身。



保罗的代表性，瓦割→崩拳和瓦割→落叶，这一常用连技拥有以前的威力，许多刚开始接触铁拳的朋友，都会被保罗的瓦割→崩拳、瓦割→落叶及叶樱崩拳和叶樱铁骑这些组合打得落花流水。保罗强大之处在于上、中、下三段的组合攻击，让防御的对手摸不着头脑，而且一旦被击中，在倒地起身时也很有可能再次被落叶→双飞天脚所命中。

与铁拳2 相比崩拳的威力又有所增强，原本就拥有强力打击技的保罗，再加三段的连续技攻击的加入，实力有增无减。防守方面，保罗还拥有极为霸道的返技。在攻击时可以打得敌人

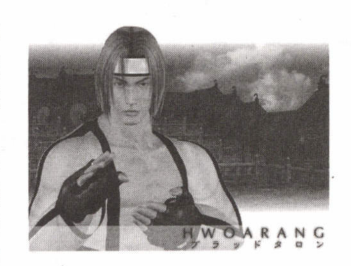
喘不过气来，在防守时也可以随时给敌人致命的一击，所以这次的保罗全面到了极点。

花郎 Hwoarang

前代白头山门下，是韩国黑社会的大哥，在当地未逢敌手。可是在贝克前面却是一个知书达礼的好学生。有一天偶遇风间仁，没二句就开打了，花郎居然没有赢……“可恶的风间仁！”愤怒的他进入深山修练，准备在铁拳大会与风间仁决斗。

格斗技——拥有世上最华丽脚技的格斗技——跆拳道。

花郎的架式分为四种，均是左右脚来回切换。架式间的转换很容易，所以可通过快速的变换架式使得攻击多元化。虽然架式很多，但有些特定的必杀技只能在专用的架式中使出，这一点大家是必须要注意的。在四种架式中左脚架式和右脚架式最为通用，许多共通技在这两咱架式中都可以使用，另外两种架式有着特殊的作用。当花郎使用特殊架式时，可以回避许多必杀技。



与其师傅相比，花朗除了有着华丽的脚技以外，拳方面也有一定的修行。一些霸道的连续技经常是以拳系攻击来发动或连接，所以要玩好他一定不能忽视对拳的练习。

罗 Low

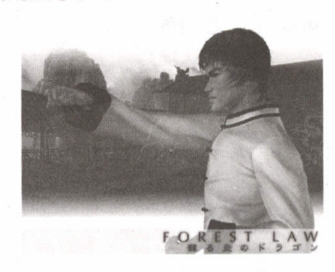
是二代Law的儿子，今年22岁。虽然继承了父亲道场，但是整天在外面打架。一天保罗找到他，两人偷偷参加铁拳大会，还



把他爸的私藏一件紧身服道（正是李小龙在“死亡游戏”中穿的那件）带走。Law 不怕被老爸骂，最头痛是保罗的信用卡被刷暴，还有他恐怖的驾车技术……

格斗技——截拳道是一代武学宗师李小龙，在中国咏春拳的基础上集合了空手道、柔道、合气道、跆拳道等世界武学之大成，于本世纪60年代创出的实用武学。

攻击速度和移动速度都非常快，所以此人物适合于快速战，与快速战相对应的是他的一些高速必杀技，其中又以“左连拳”这招最有代表性。小罗的必杀技与通常技虽然威力都不是很高，但是收招速度普遍比其它人快，因此使用他时应不停的进攻，以收招极快的必杀技连续封杀对手。在与人对战的时候，速度了是胜负之关键。



小罗拥有上、中、下三段的引返，这一招的加入使得小罗可以在最危险的时候全身而退，而且一但引返成功，还可以进行必杀技的追打，由此可见这次的小罗实力非同一般。对于使用引返，在此我们建议如果不能熟悉掌握的话，就不要使用此招。因为一但使用失误，不仅会有破绽露出，还会遭到敌人连续技的进攻，而且很有可能因此而丧命。

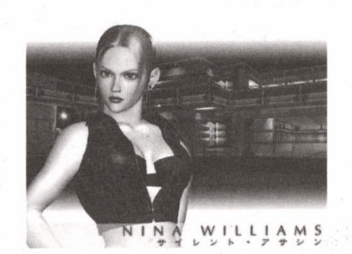
尼娜 Nina_Williams

散发着冰美人的独特魅力，但身世却十分凄凉。在上代被三岛一八胁迫去杀人，失败后被用来做人体低温休眠实验。15年后刚刚苏醒又被斗神的意念控制，成为其暗杀风间仁的。虽然她因低温休眠得以青春长驻（仍是22岁），但同时因为低温休

眠实验的副作用失去了记忆，成为了一个没有过去的人。没有朋友，一片迷茫，不知道自己以前干了些什么，将要干什么，在拥挤的人海里行路却依然如同孤身夜路，为了生存她只能继续做杀手。

格斗技——中国武功讲究以柔克刚，日本这种理论体现在一种名为合气道的武功上。

这个人物基本沿续了前代的格斗技术，不过在本作中，她的普通打击技的攻击范围加大了一些，这使得善于应用关节技和投技的尼娜又增添了许多战斗力。



打击技范围加大，使得尼娜可以在较远的地方牵制敌人，并且可以利用打击技使得随后的攻击更加安全，例如：以打击技命中对手后，在接关节技；以打击技牵制对手后再使用投技等等。

在尼娜的众多连续技中，以中段和下段攻击来回互换为主，一旦形成连续技攻击，对方也只有招架之功而无还手之力。另外关节技正是尼娜最有魅力的攻击方式，新技的加入使得尼娜的关节技更为充实，而且让敌人在众多的关节技派生技中难以解脱。

KING

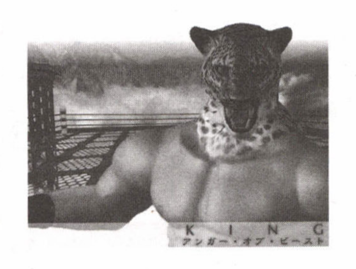
本代King 28岁，是前代King的养子之一。前代King经营着一家孤儿院，像照看自己的孩子一样照看着孤儿们，孩子们都十分爱戴他，King二世就是其中一人。King摔角得来的钱常常不够支付孤儿院的花费，所以他常常借酒浇愁。他的好友铁



甲豹不忍看到朋友颓废下去，邀请King 参加了铁拳大赛2，大赛的奖金便可用在孤儿院上。之后King 被人杀害，孤儿们像生活中失去了阳光一样，感到孤独和无助。于是King 二世戴上了King 的面具，孤儿们在精神上暂时有了依托。然而King 二世只是模仿King 的招数，一直为自己没有养父King 那样的实力而苦恼。这时铁甲豹来访，他不禁被这个拥有和King 一样强健体魄和善良心灵的青年所打动，全力训练King 二世，不久King 二世成为了摔角的绝对高手。在得知前代King 的死可能跟斗神有关，King 二世便报名参加了铁拳大赛。（在本作中King 有两套面具，一套就是King 的黄色豹面，另一套就是铁甲豹的。）

格斗技——相信看过WWE（WWF）的朋友很熟悉KING 所用的摔角技术。

虽然King 善于使用各种各样的投技，但是单单凭借投技的丰富并不能取得最后的胜利，必需善于利用通常技牵制对方。笔者向大家推荐脚攻击，因为King 拥有上中下三段的脚技，威力更十分惊人，所以可让对方受到极大的威胁。



在King 的众多投技中，通常投也占有极大的一部分，与指令投相比，通常投不易被对手反击，而且攻击力也并不弱，在对战时建议朋友们可以经常使用一些通常投来攻击对手。其中要注意横移动中使用的投技，此招的突袭作用非常大，经常在与敌人对战时攻其不备。指令投必须近身，所以要想练好King，就一定要掌握近身战，建议大家最好选练习模式来练习近身的战斗。

吉光 YOSHIMITSU

一直戴着面具，所以他的真实面目无人可知，按时间推断

吉光应该过了70，同三岛平八一样，老当益壮。不过忍者常常是许多人同用一个身份……在本作的故事中，斗神袭击了万字党。作为万字党的领袖，吉光当然不能放过他。博士将吉光的右臂经过了一番强力改造，增加了150％出力。斗神，我吉光来了！

格斗技——吉光使用的忍术是把古流忍术和其它格斗技综合后形成的。

吉光虽然是持有光剑的格斗家，但是大家绝对不能忽略空手的右拳，其特点是攻击距离不是很长，但是威力较大，而且勾拳可以将对手打至浮空，之后便可连续追打，非常掉血。而且在连续技中，右拳的使用率非常高，所以对战时绝对不能忽略右拳的实力。



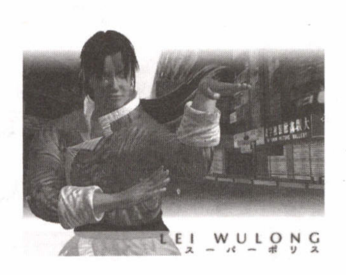
吉光拥有极多的防御不能技，这些由剑技派出出来的防御不能技特点非常多，有的速度快，便攻击力判定小；有的速度慢但是攻击力奇大；更有的是伤害敌人与伤害自己共同进行的，所以把握住防御不能技，可以在对战中给敌人很大的伤害。在进攻中使用防御不能技一定要小心，因为防御不能技的硬直时间普遍都有些长，这需要大家注意。

雷武龙 LEI WULONG

已经是45岁的他，已经升为香港皇家警察总督了。但斗神的出现，造成许多五斗家的离奇死亡。后与平八商量的结果是：可能是斗神需要武斗家的能量，那我们就举办铁拳大会，把斗神引出来……

格斗技——五形拳因模仿豹、鹰、鹤、龙和虎这五种动物而得名，雷武龙使用的五形拳不是体育观赏形的，而是经过古代名将戚继光所改进的实战五形拳。

使用五形拳前，最好熟练的掌握一下五形拳的各种不同体势以及变化方法，这样在对战时，才能运用各种不同的攻击方法去取得最后的胜利。雷武龙拥有多种的攻击方式以及数种体势，可他的普通技攻击也是十分强大的，比如在对战中经常会见到的　“后扫燕尾”这招带有上下判定的连续攻击。除了脚的攻击，雷武龙拳攻击的判定也不低，在对战中作为突袭使用也可以敌人大吃一惊。对于普通技的训练，最好能参照ＣＰＵ使用的雷武龙。



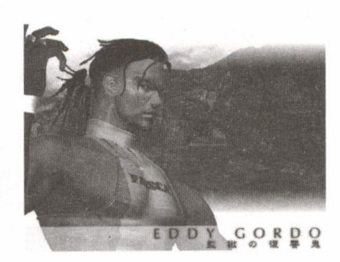
在本作中，雷武龙依靠的不仅仅是五形拳，他的“寝”以及寝以后的派生技也是克敌制胜的法宝。“寝”的使用不象五形拳那样简单，躺在地上时是不能进行防御的，在随时有被敌人攻击的情况下，运用寝的派生技打击敌人。所以说，大家应该熟练的掌握这些技巧以及躺下的方向，因为一旦使用不当，不能伤害到敌人还会使自己露出很大的破绽。

艾迪Eddy Gordo

艾迪因遭人陷害而不幸入狱，在狱中蒙高人指点，习得卡波艾拉的奇特武（舞？）技，并成功越狱，他查出自己的冤案与三岛财团有关，便参加了比武，伺机报仇

格斗技——卡波艾拉（Capoeira）是巴西黑奴们创造的一种完全以脚攻击的武术，现代街舞有不少动作是借鉴它的。

此人物的动作十分轻快，许多怪异的攻击判定经常使初玩者防不胜防。这主要靠众多的派生技，有了它们，艾迪进攻的变化性才如此强。只是在使用众多的派生技时，注意不要把自已也搞糊涂了……



当艾迪舞动起来时，破绽很小，但是在收招后的硬直却比较麻烦。所以，在艾迪疯狂进攻的同时，应该把投技交织在众多连续技中使用，这样可令对手防不胜防。

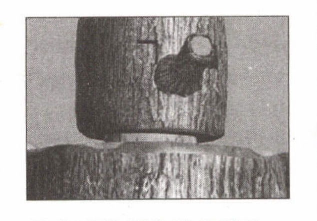
但在进行雨点般进攻的同时，加以投技其实是一件很困难的事，因为一但操作失误，会很麻烦的。建议大家在与保罗、风间仁这样的对手交战时，不要轻易使出连续技。

连续技虽然是艾迪最重要的一环，但是不熟悉投技的话，也只能吓一吓初玩者而已，而加入了投技的连续技又不能对全部角色都适用，这一点确实比较矛盾。反正不经练习使用艾迪来与高手过招，似乎是不可能的。

简单介绍余下的特殊角色：

木人Mokujin

木人是由树龄2000 年的坚木所造成，原为格门家作为练习之用，后来被收藏于博物馆中。由于斗神出现的缘故，聚集在木人体内的战意突然觉醒，木人自行活动起来。



木人并没有自己的格斗技，每一回合系统都会随机选取一个人作为木人的“行动对象”。如果不能认清每一回合木人所“上身”的人，应战时就不能做到有的放矢。

KUMA

上集的隐藏人物，本作第一个出现的隐藏人物。如果用2P 的话Panda 就会出现。为了继承父亲（上代的Kuma）的遗志，他继续修行，决意要打倒Paul。设定中，Kuma虽然喜欢Panda，但Panda 却厌恶他……



和上作一样，攻击力强范围大，近距离时也有强力投技可用，典型的力量型角色。唯一缺点是招数大开大合，出招后通常都会有较长的硬直时间。

GUN JACK

这个GUN JACK是由前代的JACK-2 重新改装而成，而改装他的，则是在上集中被他救回的那位女孩。原来GUN JACK又手真的装备了枪，但全部都故障了……



和KUMA 一样是一个力量型人物，而两者最大的分别是GUN JACK比KUMA 更加重视打击技，功击力强横之余，命中率也很高。

Anna Williams

身份是Nina Williams 的亲妹，在铁拳系列中一直都是以中BOSS或隐藏人物形式出现。跟Nina 一样，她在十九年前将自己“雪藏”，因为铁拳大会而在今年再度出现。



技斗技方面也跟NINA 一样，擅长的是骨法和合气道。所以使的大多数是地面攻击技和关节

技，不过她的攻击比NINA 的更要刁，但关节技的变化方面则较NINA少。

BRYAN FURY



在前作中曾以中BOSS身份出现。他就是那个手戴拳套的拳手。他29岁时在香港一次警匪枪战中身故，经亚比鲁博士的研究及实验，他以死人的姿态再现世间（所以他可以永远29岁）。

格斗技为KICK BOXING的他，速度一般，但攻击力判定都比较强大。招式全面，采用封位战术拿心应手。

JULIA CHANG



考古学的研究生，她的故乡发生的环境突变，森林变成了一片沙漠。热爱家乡的她收集各种资料，研究突变的原因。她很快就发现这件事和三岛财阀、斗神有关……

她的格斗技是中国拳法，特点是拥有一流的浮空技！。

最后给出世界各地铁拳3大赛冠军使用的角色，给大家参考：

日本的冠军用林晓雨，美国的冠军用King，中国香港的冠军用风间仁，世界冠军用吉光。

铁拳3的隐藏元素

1、可录像的Practice Mode（练习模式）



进入练习模式后选“FREE”，选完其他选项后回到最上的“OK”的选项，同时按下L1 L2 R1 R2。你就会在屏幕下面看见录像和播放的指令。

2、Tekken Ball Mode(排球模式)

使用不同的十个人打通Arcade模式 就会出现Tekken Ball Mode

3、Theater Mode(剧场模式)(PS 机适用)



用最初的十个人物打通Arcade模式 就会出现Theater Mode(剧场模式) 你可以放入铁拳1和铁拳2的PS碟来欣赏动画。另注：本期光碟内送的是Mini版ISO，删去了本作的通关动画。

4 、使用其他人物

用不同的人物打通Arcade模式就会依次出现Kuma、Julia、GunJack、Mokujin、Anna、Bryan、Heihachi、Ogre、TrueOgre

5 、使用小恐龙阿贡(Gon)

先用最初的十个人物打通Arcade模式 这时Gon会是你在Tekken Ball模式的第一个对手。打败他就可以使用了，如果你失败了，Gon就不会在Tekken Ball模式出现。

不过Gon还会在Arcade模式中随机出现，遇之败之即可使用。

如果还打不赢，最后的方法就是在SURVIVAL模式或TIME模式中取得排名，在排行榜签下“GON”3个字母，以后OK了。(什么，太菜了拿不到排名？？我晕！)

6、使用Dr. Bosconovitch

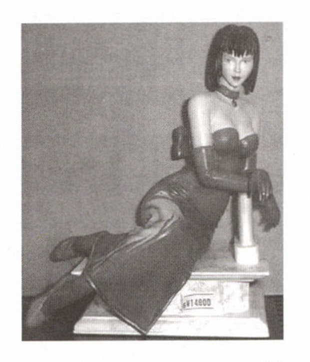
TEKKEN Force 模式通关四遍(每一遍回得到一把钥匙)

第4次的FINAL BOSS 就是Dr.B，打败他你就可以使用了。

7 、第三套服装

3P服装用开始键或右拳来选择，条件如下：

LAW：一开始就能使用



风间仁(JIN)：在Arcade Versus Force TekkenBall 模式中使用风间仁50 次以上。

凌晓雨(XIAOYU)：在Arcade Versus Force TekkenBall 模式中使用凌晓雨50 次以上。

NINA：在Arcade Versus Force TekkenBall 模式使用NINA 25 次以上。

GUN JACK：在Arcade Versus Force TekkenBall 模式使用GUN JACK 10 次以上。

EDDY TIGER：在Arcade 模式使用过16 个不同的人物破关。

8、在对战模式(versus mode)中

对战100局 出现Kuma 对战150局 出现Julia

对战200局 出现Gun Jack 对战250局 出现Mokujin

对战300局 出现Anna 对战350局 出现Bryan

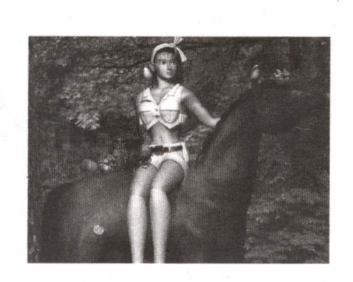
对战400局 出现Heihachi 对战450局 出现Ogre

对战500局 出现True Ogre 对战550局 出现Tekken Ball Mode(球模式)

对战600局 出现Tiger 对战650局 出现Gon

对战700局 出现Dr. Bosconovitch 对战750局 出现所有的角色和所有的服装

9 、有趣的细节



PAUL场地墙壁上，有NAMCO作品《刀魂》的广告。

LAW和熊的场地上的九龙壁上只有八条龙。

LAW胜利后的推掌，如果是时间优势取胜，推掌会变兰花指。

每个人都有4个胜利画面，按1234就可以调出。

无负责名词解释：

打铁的、铁匠：喜玩《铁拳》一族所用的昵称

二择：某情况使得对手面临抉择的状况

逆二择：用反向心理来思考的二择

龙夏天：DRAGON SUMMER直译……

三角函数：花郎4RK COUNTER后的三段追击

龟：泛指对手猛守不攻，期待反击的心态

超龟：上面状况的加强版

无责任：泛指出招不需要担心后果

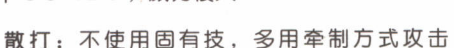
震地：TK3 面向下无法受身的状况

爆血：形容一次受到大冲击失去许多生命点数

龟横移：横移动不攻击，只期待反击的状况

鬼风雷：鬼神 > 风神 > 雷神的空中COMBO

FULLSET：指全部命中的空中COMBO，威力很大

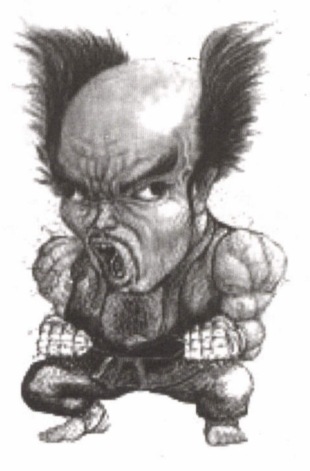


散打：不使用固有技，多用牵制方式攻击

风神步：通俗地说就是发风神拳时的步子（下蹲前滑移），指令就是→☆↓↘→☆↓↘☆↓↘☆↓↘☆↓↘……因为可以接多择攻击，所以会令对手很头疼。

最速风神：在1/8 F（帧）也就是0.125秒完成的风神，即连续的风神步。光幻指8 次/秒！波浪指6 次/秒！最低标准的风神是3 次/秒。





游情物语特别推介，网友Dino超时空小说大连载启动！无病呻吟后的胡思乱想，激爆登场！

第一章　研究所

呼～～～这觉睡得可真香。嗯？怎么这么多双眼睛望着我啊。靠！这里是什么地方啊？我睡在一个玻璃容器里，身下垫着一成软绵绵的东东。惨～我8是被外星人抓去当标本了吧，55555～不过细看一下那些和我一样惊恐的眼神，不，不只是眼神，“它们”的五官头发身体都和我一样啊。“Welcome to Juno City.”一个面带微笑的中年男子向我走来。“Er，Hi！Mn，My English is poor，Does anyone speak Chinese?”（好歹我也是差半分就过四级的，那半分……别提了，惨就一个字）。“你好。”没等那中年男子开口，一个MM出现在我面前。糟！看见MM才想起我有裸睡的习惯。还好，在我身上是的一套白色贴身衣服，衣服很轻很舒服，穿着就跟没穿似的。难道这就是传说中的XX牌远红外线羊毛内衣？

经过这位MM的解释，原来我昏迷了好久，是他们把我救醒的。原来如此，我开始回忆睡觉前发生的事，不想还好，一动脑子就头疼，疼得要裂开似的。“别急，慢慢来，你才刚刚苏醒，出现暂时性

失忆是很正常的，不要勉强自己。”在MM的安慰声中，我又慢慢睡着了，不过我想真正让我睡着的是MM手中那根钉枪模样的注射器吧……

窗外的阳光落在身上，在阳光温柔的抚摸下，我走下床，伸伸懒腰，舒展一下筋骨。在我身下已不是那古怪的玻璃容器，而是一张非常舒适的木质单人床。房间的摆设也和普通人家里的摆设差不多，只是那张圆形的八仙台放在床边显得有些别扭。难道刚才是在做梦？“你醒啦，来吃早餐吧。”又是她，昨天的那位女孩。不解、疑惑、痛苦已经把我从现实抽离，让我感到我还在生存的可能就是它了——我肚子咕咕的叫声……



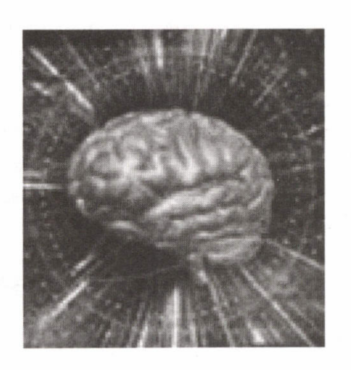
虽然四级我只有59.5，但说道泡MM，我可是S级的哦。“嗨，昨天真的不好意思哦，还没说谢谢就又麻烦你了。嗯，怎么可爱的女孩，我想应该有个非常可爱的名字吧。”“谢谢，你可以叫我秀梅。我爸爸是这间研究所的负责人。”研－究－所？这三个字又将我从可爱的牛奶和面包中抽离，那让人头疼的问号又组成一个光环出现在头上。“你呢？你叫什么名字啊？”妈妈从小就教偶，8要随便透露自己的资料给陌生人听，可爱的MM也不例外！望了望墙上那幅恐龙挂画，嘿嘿~“Dino，朋友们都这样叫我。”没想到她听完后竟噗嗤一声笑了出来。猛是猛的点，但也没那么幽默吧，难道她也是X4的Fans？但人家可是暴龙，我顶多也只能算一只盗龙而已啊~~~“准备好了吗？让我带你认识一下这里吧。”没错，我不只要知道发生什么事，我还要寻回我失去的记忆，因为我现在只记得59.5分，对我来说实在是太残酷了……

放下手中那瓶牛奶（其实只是像牛奶的液体，味道和平常喝的总有那么点不同），和秀梅走出了这所房间。哇噻～不可思议的事情又发生了，因为我们身处一条望不到尽头的走廊，走廊两边有无数的出口，就像某部点样里的情形，那部电影好像叫什么帝国来着。“这是我们研究原始文明的地方，每个出口都虚拟一个原始文明中的场景。”纽约的街头篮球场、北海道的温泉旅馆、还有香港的避风塘大排档，天啊，这到底是什么地方，现在是什么时候，即便是几百几千年后的世界，也没理由说这些东西是“原始”吧。秀梅似乎看出我疑惑的地方，“现在是朱诺历 2003 年，我们用城市的历史来记载时间，朱诺不算一个老城市，但是地球旧 5 城之一。”什么，建立了两千多年的城市还不算老？什么时间观念嘛……慢着，“地区五城”，难道又是那地球发生核爆，然后人类重建新家园的老套情节，或是外星人已经将地球占领了，而它们的生命有比我们长 N 倍？那在我眼前的这位“秀梅”身上流的血会不会是蓝色的呢？



在一个出口处，我们进入到一个放满各种机器的大厅。第一次醒来时遇到的那个男子向我们走来，我这才有机会把他看个清楚，十足的“法国风味”啊，大大的鼻子，棕褐色的头发，中等身材。“爸爸！我们来了”我倒！不是吧，这秀梅 MM 上看下看前后左右看也是百分百的“Made In China”啊，怎么会……“呵呵，这位先生感觉好点了吧？”我再倒！这不是纯正的“京腔”吗，我的头又开始晕了。“我帮你们互相介绍，这是我爸爸，大家都叫他 Dr.Martin。这位是 Dino，一只刚苏醒

的恐龙，哈哈”秀梅 MM 拉起我们的手，就像孩子似的笑起来。“你刚刚苏醒，这里的很多东西对你来说都非常陌生，现在就让我给你解释一下我们的情况吧。”马丁博士带着我们像大厅中央走去……



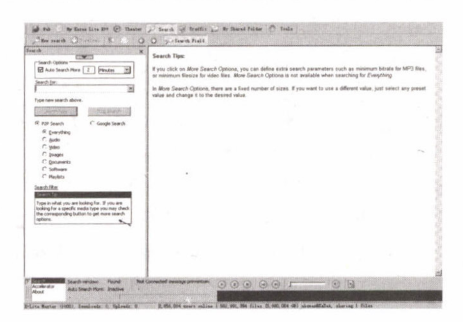
“在许多年以前，大概是几十万年前吧。我们还是和你一样的时候，科学家们成功破解 DNA，所有疾病都可以使用基因疗法医治。人类的寿命也延长到 90 到 95 岁，但这只是开始，真正的革命是“完美基因”的出现。我记得当时是公元 2050 年，由“完美基因”培育出来的新人类诞生了，他们拥有和普通人类不同的地方就是他们可以活到一千岁！革命无论在什么时候都是一把双刃剑，人类可以活到一千岁，社会观、生育观也随之改变，有人到三百岁才想要小孩，一个四百岁的人为一个四十岁的人打工，四十岁的大叔向二百岁的“姑娘”求婚等等……人类寿命延长，每代间的接替率下降，当一个能活到一千岁的暴君手握大权时，后果更是不堪设想。毕竟基因科技还没发展到能控制人品格的地步。就在我们为这些担心的时候，另外一次革命发生了，一个由新人类发起的革命！第一批新人类科学家成功研制出“记忆移植系统”及“人造生物躯体”！使我们能够随时将记忆转移到新的人工躯体上，而每个人的身份证明就是他的思想和记忆，我们给予每个记忆一个固定的 ID，这样无论他的外表如何改变，我们都能分辨出他的真实身份，完全消灭了年龄和世代的问题，让生存的每个人都成为一个独立个体永远存在……”

精心Site选

大家在爽快下载之余，有没有发现B T 有个小小的缺点，就是能下载的都是一些“大块头”呢？例如“XXrom 全集”、“XX 全系列”之类的。假如我们只想下载单个ROM 或模拟器的话，BT似乎就帮不上忙了。还有就是B T的时效性也挺重的，几天前放出的东西，刚想下的时候就没有种子了。现在我就为大家介绍另一个共享软件，弥补以上的缺点吧。



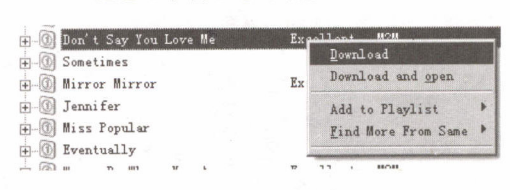
它的名字叫KaZaA，属于第二代的P2P 软件。目前在全球已拥有超过230,309,616名用户，在同类软件中排名“No.1”！（我们知道，一个P2P 软件的成功与否是其用户数量决定的）用户之多，甚至超过了大名鼎鼎的ICQ。可以说，在KaZaA 上的资源也是最丰富了。 KaZaA 的优势还不止于此，从2.0 版本开始，更集成了杀毒功能，让大家更放心使用；保证没有SPYWARE，让大家的私隐受到更好的保护；支持多国语言（可还没有支持中文，遗憾～唯有等国内高手出的汉化补丁了）。和许多免费软件一样，KaZaA 在安装的时候会强制加载一下广告软件，而我们这次送出的是KaZaA Lite版本，已经将多余的广告处理掉，大家可以放心使用了。



下面我们就开始介绍如何使用KaZaA。

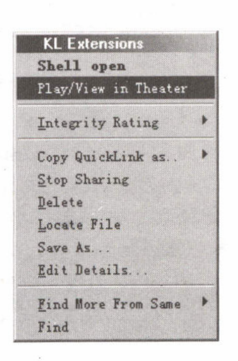
1．搜索及下载资源。

打开KaZaA,点选“Search”后出现搜索界面。在“Search for”的方框里输入需要查找的内容。这里最好输入英文内容，输入中文也可以，不过有时会出现乱码。然后是选择搜索类型，这里有“P2P”和“google”可以选择，既然是P2P 软件，我们当然要使用P2P 的功能 。接着就是选择搜索的文件种类，这样可以很好的缩小搜索范围，提高效率。当我们需要的文件，这时就可以开始下载了。点选菜单栏的“Traffic”就可以看到下载的具体情况了。下载后如果处理文件呢？KaZaA 为我们提供了一个很好的文件管理系统。进入“My Kazaa Lite K++”，我们就能看到KaZaA 把已经下载好的文件分类摆放好（有点像flashget的分类）。这里我们可以对文件进行播放，另存，复制，删除和共享等处理。不想将此文件共享出去的话，就要点选“Stop Sharing”，这样别人在搜索此资源的时候就不会找到你了。



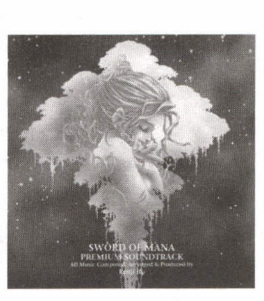
2．共享文件

所谓“独乐乐，不如众乐乐”，当我们享受资源自由下载的同时，使用也应该为P2P 这样资源共享方式献出一分绵力呢？KaZaA 共享文件非常简单，不用像BT 那样制作种子，然后找服务器。只有你将要共享出来的文件放在事先设置好的“My Shared Folder”文件夹就OK了（建议将此文件夹设置在非系统的分区里）。

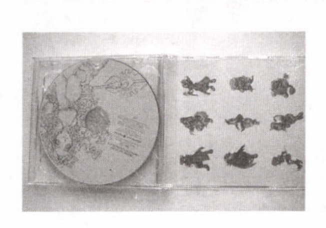


月到中秋分外圆，人逢佳节倍思亲。在外工作或学习的朋友可别忘了故乡的亲人哦，哪怕只是一通电话也好，十一国庆黄金周就快到了，祝大家有一个愉快的假日！Jay 要在首都开个唱了，不知什么时候会来广州呢>_<

新碟推介——《新约·圣剑传说 OST》



8月29日，史克威尔推出了GBA上的ARPG——《新约·圣剑传说》。本作以91年发售的GB版《圣剑传说》为基础，将“圣剑”系列的传奇延续到GBA上。本作的监制仍为石井浩一，玩家们可以品尝到“原汁原味”的“圣剑传说”了。为隆重其事，任天堂还会推出游戏主题颜色（玛雅蓝）的特别版GBA SP，与游戏同捆出售。除了特别版的SP外，我们也不能忽略史克威尔的“老把戏”，就是游戏的原声CD。所以本期的新碟推介就为大家送上《新约·圣剑传说》的OST。



本期热碟——《新约·圣剑传说 钢琴版OST》

其实这张CD也是《新约·圣剑传说 OST》的一部分，因为《新约·圣剑传说 OST》一共有3张碟（除了这两张还有一张特别CD只有一首歌，此歌会以游乐园页面歌的形式为大家送上），为了大家能完整收录，所以就再用一个栏目的位置来介绍一下吧。游戏除了有石井浩一担任监制外，游戏音乐部分也是“原班人马”上阵。伊藤贤治，由其负责音乐的游戏有《Final Fantasy 外传·圣剑传说》、《沙加2 秘宝传说》、《浪漫沙加1、2、3》等。以其丰富的经验，此作音乐的质量自然有保证。钢琴版

的曲目虽然不多，但这7首乐曲都是由游戏里最耐听的BGM改编的，所以即使细味几遍也是很值得的哦。

心水介绍——Be Yourself!（演唱者V6）

在帮阿咪找歌的时候从抽屉中翻出此Single，V6在98年发行的单曲，发售后大卖，而且还登上了ORICON的冠军宝座。找不到阿咪想要的"战斗力百分百"就用此曲代替吧，hoho～～～

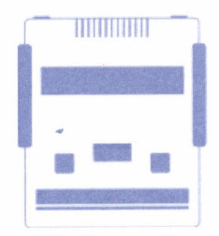
本来在语聊上唱唱歌，大家开心一下是件很普通的事。但现在科技进步了，我们的"爱机"也比以前强了不少。凭着PC音频设备功能的不断提高，我们在家里也能做出接近专业水准的音乐来。现在最拉风的要算是"翻唱"了，看着论坛上那一个个"翻唱醒目"，我们是否也有"翻他一把"的冲动呢？但最近很多朋友跟我说，翻唱不难啊，那些录音编辑软件他都弄透了，但最麻烦的就是伴奏啊。问我有什么好办法将原唱完全消掉。



要找到适合的伴奏方法有很多种，简单效果又好的办法就是截取vcd中负责伴唱那部分的声道。如果手中只有CD或MP3的时候，我们可以用以下两种方法。第一种是使用"DART Karaoke Author"软件，他的特点就是简单易用，而且效率很高。抓音轨，消原唱，刻光盘一气呵成，是"懒人"们的首选。但它的缺点就是消原唱的效果不够彻底，这对很多追求完美的朋友来说是一个小小的遗憾。所以现在介绍第二种能够完美消除原唱的方法，就是使用intelliScore软件，将wav文件转成midi文件。intelliScore的设计同样非常人性化，只需要简单几个步骤就可以将wav文件转录成midi。但究竟midi文件怎样转回wav文件呢？嘿嘿！这就要请我们的"DART Karaoke Author"大哥再次出场了，因为它还有一个很贴身的功能就是实现midi -> wav的转换。所以我推荐喜欢翻唱的朋友最好"双剑合璧"，这样才能"天下无敌"哦！



漫步经典 经典特别篇——怀念FC!

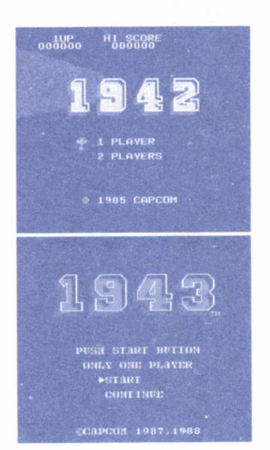


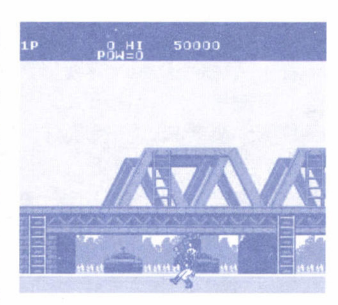
[前言]FC，红白机……可能你对8、9岁的小孩子提及这些时他们可能不知所云，不知道FC为何物，若是向他们提起魂斗罗、双截龙、冰蜂，他们可能会以为又是什么新的动画片或者玩具。当然了，他们这一带的童年和我们的不同，就如同我们与我们的长辈相比较。时代总是在前进的，人们的生活水平也是步步高升。我们的长辈们的童年是伴随着捉蛐蛐、滚铁环长大的，而我们的晚辈们是伴随着电脑成长的，伴随我们的就是FC，这不灭的永恒!

化乐天

“怀念啊，和我同年出生的主机!”———————————— 乾坤

90年代初的中国游戏机市场唯FC独尊，其实那时大部分人还不知道什么红白机、FC的，甚至连“平机”这种俗名也没有诞生，大人们笼统地称之为电子游戏机。我当时4岁，那年家里人送给我一部游戏机，也是唯一的一部，这是一台类似Game&Watch的俄罗斯方块的掌机。不过四五个月后的一次意外浸水使得整部机器报废。之后再碰游戏机就是我5岁那年，我堂兄在广州的远房亲戚从当地带了一部“小天才”给他。我第1次玩的游戏是超级魂斗罗（就是魂斗罗2代），20秒





不到就死光了。不久，我在广州做生意的表哥也带回来一台FC，是送给我的（我的小表哥已经有了一台“胜天”），我自然很高兴，只可恨JS给的是无法工作的水货。幸而邻居叔叔也弄了一台，于是每逢假日我都会去玩，还记得那时随机送的一盒白卡是4in1。邻居叔叔和我爸都迷上了赤色要塞，每次去还和我争着玩，我人小没办法，只能看他们打完才轮到我，还不准超过1小时，理由是“多打对眼睛不好”……

WKRaRalf



记得第一次接触到FC是在一年级寒假的时候，我爸借来FC给我玩，随主机带了2盘卡，一盘是20合1，另一盘是坦克大战的单卡。因为当时还不明白单卡和合卡的区别，在玩坦克大战的时候用尽所有手段和方法（比如挨个按手柄的每个按键、RESET、关闭电源等等），绞尽脑汁也没弄出来其他的游戏，后来总算明白了这是只有一个游戏的游戏卡……

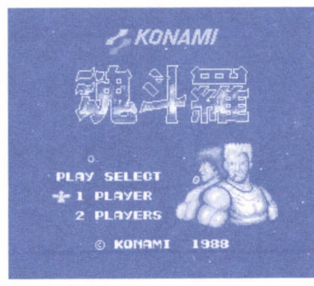
langrisser

“没有烦恼只有FC陪伴的童年，怀念！”——————安刺

记得12年前，我在我妹妹家第一次听到了“游戏机”这陌生的词。我很好奇，就在爸爸的带领下去妹妹家看看。没想到，

我第一次看到它就被它独特的魅力给吸引了，红白相间的机体，插着一黄色的卡盒，电视里还有小人儿，更神奇的是居然能用两个带按钮的板板让小人儿来回走，我想我爱上它了！在软磨硬泡下，父亲只好掏钱买了一台原装的任天堂红白机。不到半个月，我便把赤影战士、绿色兵团、魂斗罗等都给打通了。我就跟姨夫说，他不信。让打来看，于是我就当着他的面一命通关了。姨夫既惊讶又不服，冲上来就把我的ＦＣ给关了，哈哈哈……

MNB



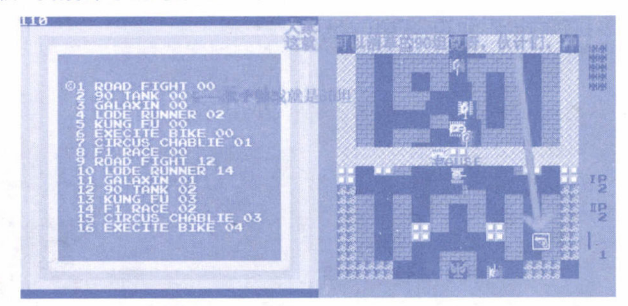


我最早玩卡带的是老四强（魂斗罗，沙罗曼蛇，绿色兵团，赤色要塞）。最喜欢的游戏是《火炮》，这个游戏可称得上是FC上最强ACT，一个字，爽。印象最深的是《赤色要塞》，《战斗蛙与双截龙》，《洛克人》。《赤》是俺老爹的达人节目，一命二周目末关真是让人瞠目结舌，相信没多少人能达到如此境界；《战》是和老哥经常配合的双打游戏；《洛》是我第一个完全靠自己打通的游戏，它整整花了我一个暑假。有一次我好不容易才打到威利博士那版，老爸叫我去买酱油，我怕他生气就去了，把游戏暂停在那里。回来却发现老爸正高兴的玩《本因坊围棋》，我吐血……

超级无敌海景大魔王

楼上的大魔王，我还记得呢，那时侯玩坦克你老是打我，嘿

嘿，我轰掉了老家，哈哈！



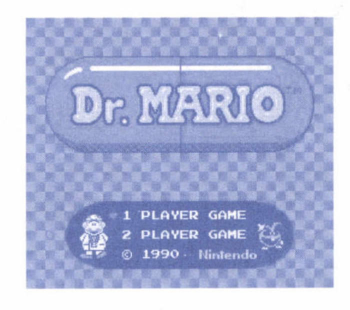
咱配合的好像还有热血格斗吧，双人合击技打哪是哪，老虎也不怕！



那时我们一起玩双截龙，玩完了不算还“角色扮演”，你是billy 我是jimmy，大表哥就是abobo……

求挚良

“当我的姜维手持怒龙剑给予司马懿最后一击时，心里真是无比自豪” ——WKRaRalf



我玩的第一个游戏就是超级玛丽，现在还记得那时过关后的礼炮呢（当时很感动）。后来自己买了机器，是小霸王的。玩的第一盘卡就是科纳米的老四强。当时的赤色要塞令我很兴奋，尤其是用车轧死第一关桥头小兵时的爽快感！后来的

赤影战士也很好，双截龙也不错呢，让我说出最好的还真是为难呢……那时候给我印象最深的游戏是空手道，那个游戏很难，到现在我也没打通，越到后边，敌人的判定就越强。

NickHoliday

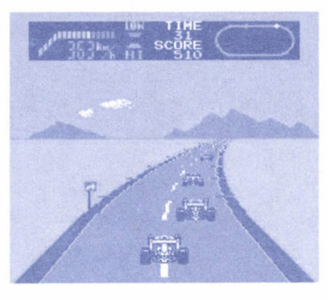


偶反应慢，每次兄弟几个轮流打时，手柄在偶手里时间总是最短。到在我还记得当时的《冒险岛》（净往怪物身上撞），《恐龙战队》（光往坑里跳），《松鼠大决战》（哥哥教了半天，刚学会扔箱子），《魂斗罗》（30 条命还冲不到底，人家可是 3 命打底），虽然玩得不好，但 F C 还是让我着迷。

wbzd

印象最深的还是《魂斗罗》的“上上下下左右左右 B A B A”

natt



玩的第一个：名字忘了，是个方程式赛车游戏，但在那以后再也没见过，记得车坏了还要花时间修……

最喜欢的游戏：霸王的大陆

玩时间最长的游戏：坦克 1990、霸王的大陆、超级玛丽、炸弹人

拥有的最早的自己的卡带：坦克 1990、警技

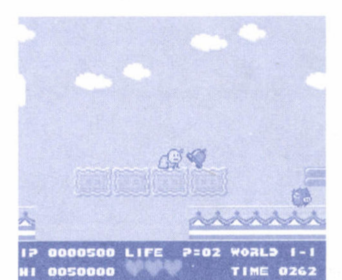
人类电子游戏史上最大的骗局————魂斗罗的水下八关

至今分不清任天堂在中国的正式代理是什么牌子，天马？小天才还是小霸王？或者都不是…………

anter

小天才的手柄连发速度比小霸王的快，不信可以用92 田径这个游戏来证明。

超级无敌海景大魔王



我最难忘的是一盘枪卡，当时不知道这个游戏是怎么回事，只看到大雁飞来飞去的，然后那只黄狗就捂着嘴笑我。N 天之后才知道那是用枪来玩的……

《konami 世界》也是直到买了上期杂志才知道玩法……

川人日子

“FC 不是用来怀念 DI，是用来玩 DI，我至今还在玩”————————————不完全秀逗



我印象最深的是“634 之剑”，记得的不是游戏内容，只是那个名字。因为在玩那个游戏时，我把邻居的FC 给拽地上了……当时玩游戏是手未动人先动。

Hardaway





当初玩霸王大陆的时候，这盘卡转到我手里图形rom已经被烧坏了，满屏的花屏，可是数字对应的图像块还是正确的。就这盘卡玩了半年……后来又传了两代，现在也不知道被谁收藏了。

ray



记得玩《天使之翼2》时，日文密码抄了一本单行本；玩《吞》、《火》、《霸》时，因为钮扣电池接触不良，屡次丢失记录，最后干脆用焊笔连两个5号电池上去，终于算是搞定，但不到两个月就没电了…… ^_^

无想

很早以前我们那有很多游戏店（FC），我才8.9岁没钱，当时很贵一小时3元，过关、加血、加命都加钱。年纪小，又抵挡不住诱惑，为了玩上《小蜜蜂》，我曾拿家里给我的点心和水果换游戏玩！一个香蕉或苹果可以玩个十几分钟，JS啊！汗……

菜牛



哈！最喜欢恶魔城！小时候没有钱，只好在一边看，不过因为恶魔城只能一个人玩，所以很多来玩只好等。唉，当年站那么久，怎么感觉不到累？

摄氏六度

“他陪我走过了这么多年，是我最好的朋友了。”——————————————————————————————————————LXN



FC，绝对是第一时间接触的，当时老爸的一个同事在日本，回来后带了数十台（他很有钱的），在单位门口开了一家游戏店。老爸每个礼拜日（当时还是小礼拜）都带我去，直到三年级吧。但也因为我迷上了游戏机，学习不是很好，所有的时间和零用钱全用在了上面。哎，虽然几乎全部机种都有，但也因此错过了许多美好时光，希望大家也要学习，游戏两不误。不是谈FC吗，说着说着就说到自己了，不好意思，FC永远的记忆（眼泪，是真的）。

zhlcyn



我是先有atari 2600，当时就已经玩的不亦乐乎了。但当我在同学家看到了FC后，我瞬间感觉自己玩的是远古游戏，它的画面、色彩、音乐都是简单的atari所无法比拟的！此后我就基本和atari绝交了——一有机会就跑到同学家“包夜”。所以我的印象中，同学母亲做的晚饭总是比我妈做的好吃……（妈妈：你这白眼狼！！）

gg99

最喜欢的是FC上的炸弹人，最后居然老妈也和我抢着玩。老妈的乐趣是：在炸出可以通往下一关的门的时候，不马上过

关，而是用雷去炸门。这样可以有新的怪物出来，好象可以得分的。老妈当时好厉害呀，我都没想到……

真·雷光夏尔雨





说说我遇到那些达人：第一个是奶奶家的邻居，他玩“脱狱”很是厉害。十年前我就没见到他了，后来听说他因“拎包”入狱了……第二个是我爹，他是我们家最早玩“魂斗罗”通关的人，他最拿手的是“赤色”曾四命通关，经常炫耀通关画面……十年过去了，FC和我爹都老了，我爹从达人变成游戏反对者，曾是家人聚集玩FC的奶奶家拆迁了，回忆越来越淡。

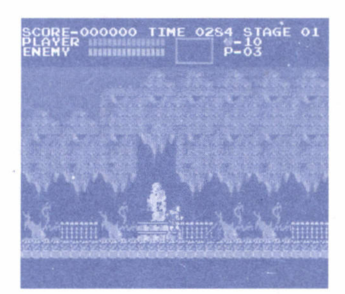
数月前，我用模拟器运行“赤色”时，我爹来参与攻关，威风不减当年。在第2关集中营出口处，我正要把门轰开，爹说：“门外有坦克，开了快躲！”十年了，达人还是达人！

我的FC还在，回忆还在，“赤色”达人还在，还有什麽比这更幸运呢？

令猫冲 165255250

“提起FC，似乎就有说不完的话题”————————来福

[化乐天FC大事记]



★时间：1992年★地点：弟弟家★重大事件：与FC的第一次亲密接触★接触游戏：魂斗罗／坦克大战／俄罗斯方块／超级玛丽／双截龙2

［记事簿］记得第一次玩FC是在弟弟家，当时他家买了一台小霸王（就是那个一开机就有唐老鸭在说："小霸王其乐无穷呀！"的那款）。当时只有两盘单卡，一个是魂斗罗，另一个是坦克大战（卡身都是黑色的，难道这就是传说中的正版卡？！）。还有，那个魂斗罗是可以调100条命的。当时我们兄弟四人就挤在一间小小的房子里，尽情着享受着FC带给我们的乐趣，忘记了时间，忘却了烦恼，忘了写作业，哈哈……而我也第一次被如此生动的游戏画面所震撼，那一切胜过了当时的在电视中热播的《机器猫》《七龙珠》《圣斗士》和《猫和老鼠》……



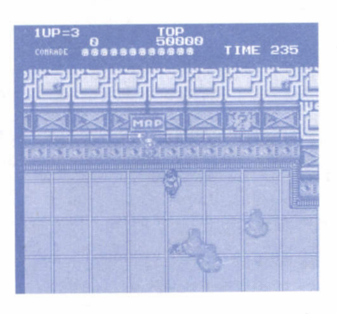


★时间：1993－1994年★地点：自己家★重大事件：拥有了第一台属于自己的FC★接触游戏：（自购入）热血四合一（热血物语／热血新纪录／热血冰球／热血足球1）／老八强卡（绿色兵团／赤色要塞／西游记／恶魔城等等）



［记事簿］由于某次期末考试的超水平发挥，一向保守的老爸老妈决定给我买一台ＦＣ作为奖励（据称现在他们为当初的决定追悔末及）。在买回来之后，我整整玩了一天，一口饭没吃一口水没喝，将所有的游戏玩了个遍。很快，我家买了游戏机的事情被楼内许多小孩所传说。以至于经常在某个午后，我正在家痴迷地玩着游戏时，会有一些陌生的小孩子来我家，怯怯地问我："小哥哥，我可以跟你玩会游戏机吗？！"

★时间：1994–1999年★地点：小区内所有家有ＦＣ的同龄人＆小学和初中同学的家★重大事件：家家都有个游戏机大家互换游戏，轮流做东，主客场频繁征战★接触游戏：双截龙3／冒险岛／冰蜂／克拉米世界2／魂斗罗2／松鼠大战／忍者神龟／战斗蛙／热血全系列等等。



［记事簿］不久，我的同龄人当中绝大部分都拥有了属于自己的ＦＣ，从此，楼下踢球的孩子少了，转战于各自家中的孩子却多了起来。自己的游戏玩腻了，就和别人换着玩，玩单机的不爽，就找几个朋友来玩；要么就去朋友家玩，经常时晚上十一二点才恋恋不舍地回家。

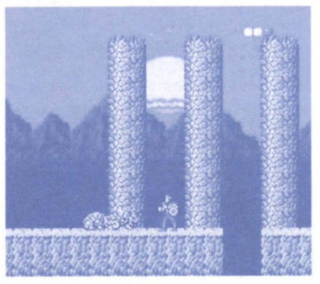


还记得每一次与伙伴疯狂打杀《热血篮球》“不要比分只要搞笑”，还记得为打出传说中的《魂斗罗》水下八关而无数次的冲杀……好生怀念那段童年时光呀！

★时间：1999－2002 ★地点：自己家★重大事件：FC 退出时代舞台★接触游戏：无更新

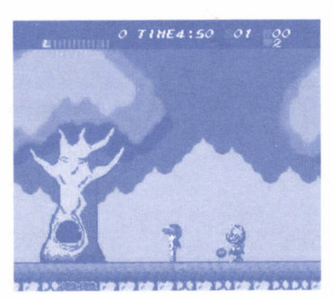
[记事簿] 随着时代的变迁和不断的前进，人民生活水平的不断提高，电脑开始进入千家万户，相较之电脑鲜艳的色彩和丰富的游戏元素，老迈的 FC 似乎也是无能为力了。1999 年我家购入了电脑，使我家的 FC 终于在服役了短短的一年之后，就无可奈何的退役了，封箱保存了起来。





★时间：2002 至今★地点：乡下舅舅家★重大事件：FC 在我们身边再度复活！！

[记事簿] 我的 FC 被扛到了乡下的舅舅家，本以为我和它缘分已尽，也让它在乡下度过自己的余生；但是没想到的是，当我在乡下度假，正在为平日生活的百无聊赖而烦恼时，我的 FC 却又来到了我的身边，它没有因为当初我迷恋上电脑而渐渐冷落它而对我冷眼，而我又再一次操起了我心爱的但是已经渐渐有些陌生的手柄，

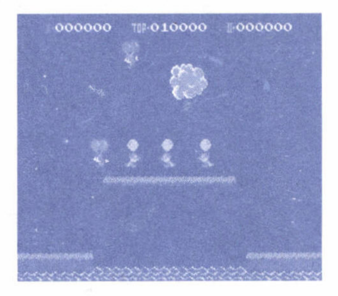




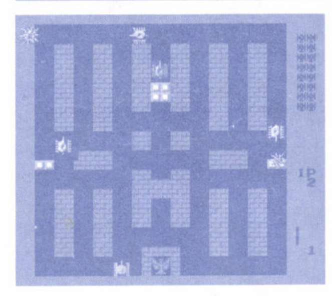


重新开始了我的战斗，找回那些曾经拥有但是渐渐淡去的快乐。而另一方面，FC 的模拟器也进入了我的电脑，使它以另一种方式继续地为我们制造着快乐！也原了我将许多原来无法通关的游戏打通的宿愿！！

化乐天



还记得那时老妈怕外公无聊，给外公买了一台FC 和一盘超级玛莉，结果就造就了一个“超级——超级玛莉玩家”，一命穿两版，穿版后奖励到24 条命，让我等小辈望尘莫及。一直到现在我的玛莉玩的还是很好，这离不开外公的“教育”……



最早接触模拟器也是因为FC。在电脑城看见了一张《FC游戏全集》，封面是FF2，一时激动，买了下来，从此知道了模拟器为何物，至今无法自拔……

FC，童年，家人，伙伴，逝去日子，有人说3 个模拟器玩家有两个有恋旧情结，那我就是那两个中恋旧情结比较严重的那个……

来福

“FC 曾经带给我们快乐，而它给我们留下的不仅仅是快乐。” ——WKRaRalf

那时玩游戏就被看成是天理不容！记得我老妈一生气把我家游戏机的线、电视的线都剪了，为这家里吵了一个月的架！老爸把线接好后就再也没和我玩过，自己也是偷偷的玩。现在那个游戏机找不到了，但被剪的电视还健在呢。想想挺有感触的，那种滋味只有那个时代才能体会，不想现在的小孩想要什么就给买什么。有一次打的我一星期没用屁股，不过仍不后悔在那个出生在那个年代。



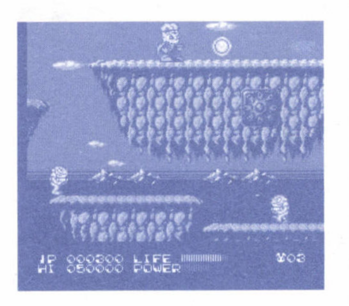
我到现在还收藏着当时ＦＣ的手柄，有时看看。

有人说时间可以冲淡一切，但这些记忆，我有生年忘不掉。刚刚我老妈过来看到上面写的事，对我说她也印象很深。呵呵，来福大哥说3 个模拟器玩家有两个有恋旧情结。我想我就是严重那一堆中最严重的。哎，童年啊！

现在我有一个愿望，就是与父亲再合作打一次“魂斗罗”！

魂斗饼

记得印象最深的一次是我们小学毕业的时候，我们在一个同学家里的ＦＣ上一起刻上我们的名字，前后共有十几个人吧，在上面刻了自己的名字。以后这个具有纪念意义的ＦＣ游戏机，我们就在也没有用过了。以后初中毕业的时候，我们几个同学又聚在一起，去看刻着我



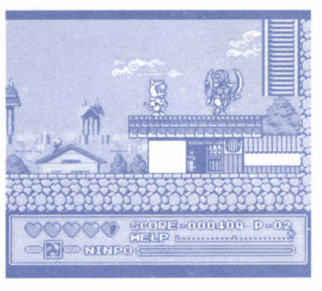
们名字的ＦＣ游戏机。



回想起来，那是用最简单直接的方式证明了我们之间的友谊啊！

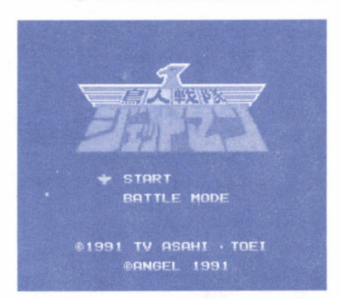
大地

看到这时，就好象看见了家里的那台ＦＣ，对于身处长沙的我，不由自主的产生了想家的感觉……



家里的ＦＣ与图中唯一的差别就是多了红色的连发键。想起当年老爸抱回它时，我才6岁吧。那时什么都不会，还是老爸手把手的教我，和我一起打坦克！其实买ＦＣ不是因为我，是我爸自己爱玩……

原装机的品质就是好，现在我和老爸还经常我和老爸在楼上打坦克。经常是妈妈在楼下喊我们下去吃饭，可是见我们迟迟不下来，只好把饭端上来，然后免不了一顿牢骚……



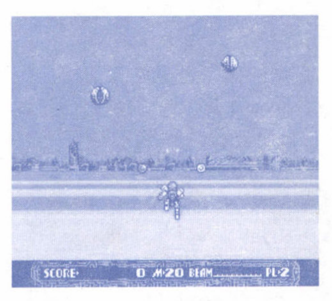
可以说ＦＣ让我和父亲的交流容易了许多。我们虽然不是同一代人，但是是ＦＣ使我们彼此了解，彼此沟通。

父爱，我感受的到——

感谢ＦＣ，感谢任天堂！

EMU FANS

似曾相识的感觉

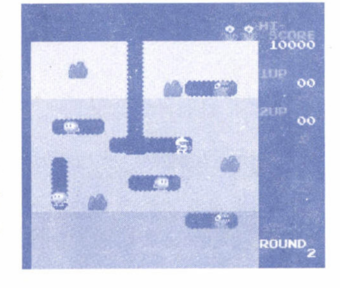


刚认识ＦＣ是小学四年级的暑假（我五年制），发现以前常去的街机厅好多人在看一个全新的机种，不同于大街机的可爱的笨重一体，而是像个小盒子的物体，没有单独的显屏，是和一个彩电相连，有人双手握着一个应该是控制用的东西（后来知道叫手柄）；还有人端着个玩具枪，打电视屏幕上的小鸭子……老板看我来了，问：要不要玩玩这个？１元钱15分钟呢！我说“不了”，然后买了１个币，像往常那样一会儿就死掉，然后买雪糕，吃完回家。那是和ＦＣ的第一次见面，至今还记得。那个环境，那个老板，那种……似曾相识的感觉让我对自己说：等着我，现在还不是时候，但我终会和你一起。



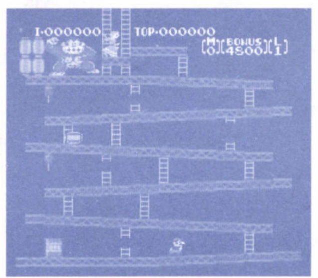
“考上就给你买”

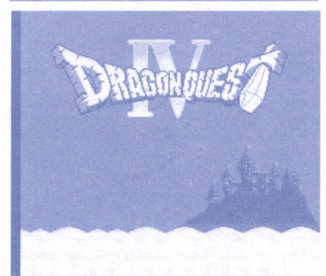
后来ＦＣ就便宜了，我是说一小时的时间。那时满大街都是ＦＣ游戏厅，原来大型的街机本来就不多，这下更是消失无踪。电视里也居然出现了ＦＣ的介绍，不，那时不叫ＦＣ，叫“小

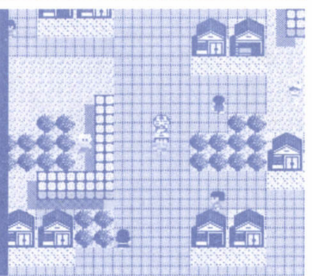


霸王”或是别的名字的“游戏机”，采访一个卖她的年轻人，熟练的开枪跳跃，出现话外音“可以大幅开发智力……练习手眼配合……”等等，故有n多家庭给孩子买，甚至我们小学要毕业时，很多家长说“考上就给你买”之类的话。后来据我统计，实现诺言的孩子都没能考上大学。当然不用我说，FC也招到社会的不容，和当年的古典街机一样，都没能保住大人口中的“晚









节”。

有朋友真好

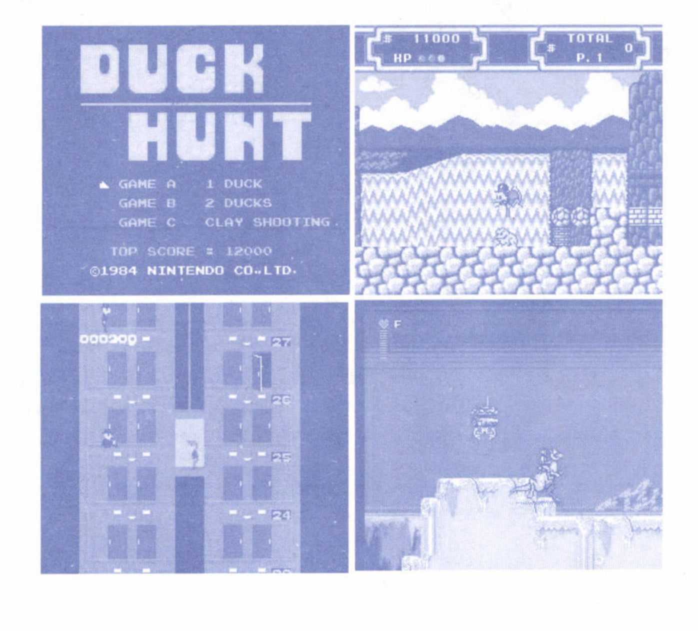
后来慢慢的和同学们熟悉，发现有好多人玩FC，很快的借着FC，和好多人都成了朋友，说也奇怪，我逐渐喜欢上了和好

朋友一起玩ＦＣ，那种感觉比自己玩要好多了，后来，我索性决不自己去玩ＦＣ，有福同享吗。期间，和新岩，大宇，鹏，迪；志远；卓，鹏（另一个）最好，而除了志远，他们的成绩都很好，在和他们快乐的玩ＦＣ的同时，他们也教会我很多学习的方法，做人的道理。当然也渐渐不限于ＦＣ，各个方面的交流，让人感到有朋友真好。

那种相似的感觉，当我现在不时想起不久前的大学时一起拚校园暗黑网的兄弟们时，总有那句话像在心头：极品装备是假的，战场是假的，只有朋友是真的！一点都没错的。

难道，真的没有永恒？

后来在初二的下学期，我由45名赶到了15名（我班是校里







最好的班），赢得老师和父母的尊敬。

放暑假我也经常找表哥，我FC的启蒙。最喜欢和他一起玩的感觉；可也许是因为成长，表哥已经逐渐告别FC了，等我意识到，时间已将我们点点分开……难道，真的没有永恒？

随着我一年的苦读，FC更是离我远去，考上重点高中后，我特意去找FC，可已几乎找不到了。街里的大型街机重现辉煌，我站在五彩缤纷的人流里，茫然四望，再找不到那个叫FC的朋友，他在哪里？而我又在哪里？最爱的女孩儿，我无法在那个即将就读的学校里找到她。那一段青春，已离我远去。

我始终没有过我的FC。

再就是街机的故事……（此处省略5 万字：P）

再见FC 是在大学四级的寝室里，黑白的电视，小巧的手柄，每天“魂斗罗”，比谁一命通关。但有一点可以确定：我们都只是在“玩”，我们有更多的生活。记得我给他们表演不同FC游戏的一命通关，可是总是有点悲凉的感觉，酸酸的，抽支烟，告诉别人那眼中烟熏出的泪。

我是不是很爱哭？我想。

Shuaige_21th

ファイアーエムブレム
©1990 Nintendo

20年了呀！拥有你是在小学3年级，你红白相间的衣服立刻让我喜欢上了你。因为我太喜欢你了，以至于整天都和你在一起，父母竟然无情的将你从阳台请出了家门……呜呜呜……

我第二次拥有你是在初中2年级，那个时候你已经女大18变了，被称作“小x王学习机”。我对于他们给你的包装一点兴趣都没有，喜欢的还是你。可是你看了我买的那些文字卡，你说出了满篇的洋文，我不知所措……呜呜呜……

没想到买了电脑之后，我再一次拥有了你。你从网络上想我走来，虽然你没有直接出现在我的面前，但是我知道，你还是你，一点也没有变。你现在已经和我形影不离了，我会用GBA带着你，跟我到每一个地方……

这么多年，你老了，但是我没有嫌弃过你；
这么多年，你变了，但是你没有离开过我。

20年了，或许很多都已经逝去，但是我相信我们的情感还在，那些“最xx的游戏主机“的称号绝对不适合你，最适合你的称号是——“我永远的青梅竹马”

胡里胡涂

谢谢你，FC！谢谢你们，任天堂！

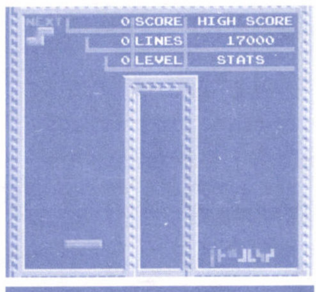
FC，永远！



漫步后记：



本期主角公布之后论坛里反应非常热烈，到截稿时已收到70多篇，总字数上万的投稿。而且篇篇都很精彩，语言发自内心，对FC的深刻感情在字里行间表露无疑。但由于篇幅所限，只能对文章做了筛选或删节，精彩不能一一尽录，这是遗憾之一。另外虽然无法赠送FC的全集，但文中提到的经典FC都已收录在本期光碟中。如果你曾经在FC上奋斗过，请打开模拟器，找回你的童年吧……



最后感谢任天堂，感谢模拟器作者，感谢投稿参与本期的ETer，感谢大家共同打造了一期经典的漫步经典！

KONAMI
TOP GUN
DUAL FIGHTERS
PLAY SELECT
1P GAME
1P VS GAME
2P VS GAME
MODE

补遗：上期的口袋弹珠深入研究是由口袋妖怪专题站的koflover、SONANS两位所写，特此补遗。另外，我们连续两期与上述PKM专题站合作后，收到不少读者关于口袋游戏攻关的问题，对此建议登陆www.pmgba.com，相信很快能找到答案。

Nintendo

WARIO –

FC 曾经带给我无数美好回忆，我要衷心感谢它。不过，与其徘徊在对过去的怀念中，不如将更多的关注放在未来。这些天一直在留意着那个“神游机”，原来前阵子的消息是真的，从“中国版主机计划”到“苏州某公司招聘游戏人才”等消息中都证实了任天堂进军大陆的野心。这次推出“神游机”的神游科技有限公司是由任天堂和美国公司分别注资三千万成立的，游戏和技术的结合。不过“神游”这么一个诡异的名字难道真的是任天堂想出来的？话说回来，498 元的价位挺吸引人，期待中～

PHIL – FC 是众多主机中带给我最多惊喜的一台，没别的原因。就是因为许多游戏类型都是在 FC 上初次登场的。首先是超级玛丽和魂斗罗让我知道什么是技术，之后是光枪游戏让我知道电视机的另一个用途，最感动的要算 SLG 和 RPG 的出现了。

我玩的第一个 SLG 是《大航海时代》，当时买的还是正版哦，180 大元。它是当时老爸唯一允许我玩的游戏，因为我在玩这游戏时总拿着世界地图，然后将每个城市的特产都做好记录。想起当时那个“好学”的样子也觉得好笑。

第一个接触的 RPG 是《FF I&II》，也是买得正版，不过是二手的，只有说明书，150 米。在此游戏中遇到我“人生第一次打击”——快要通关时竟失去记忆！所以此卡玩不到 50%，因为根本没心情去玩里面的二代（二手卡的缘故？）。

原石 – 说起就很惭愧，鄙人是直到小学 4 年级才拥有了属于自己的 FC 的，而且还不是原装的红白机，而是杂牌的“* 天才”游戏机。至于原因嘛就很简单，家里不让买，说怕影响成绩。而至于后来是如何艰难得到的，由于中间过程太过复杂离奇，这里就先不说明，待以后有机会再告诉大家：）。

而对于 FC 的感觉，其实我自己也不是很清楚。它让我知道原来电视除了用来看节目外，还有别的用途。它让我知道了原来有些事情跟别人分享会比自己独享更加的快乐。它也让我知道了什么叫做玩物丧志，什么叫适可而止。它带给我的不只是童年的快乐，还一路的陪伴着我的成长。

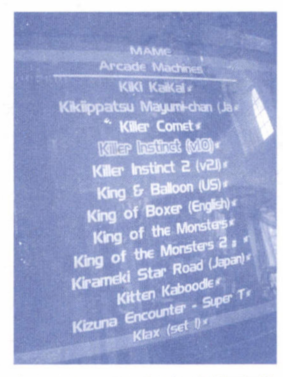
编辑部其他人 –

没位置发表感想了，投身 FC 模拟器中……



文：Ashley

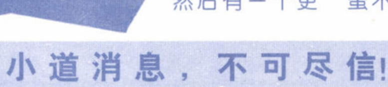
MAME "模拟销售"



在eBay上，一个名为"MAME 33" Video Arcade Game play 4,100+ Games!"的项目正在求标。标榜的首要亮点是33英寸的显象管，然后是其自称胜似家具而不是游戏机台的外形……

这是一台彻头彻尾附送运行MAME并带电视输出显示的PC改装机。合法与不合法？在这个商品中，MAME并没有定位于商品的使用价值上，更多地是作为OEM的附属品。商品备注中有"该机台只提供运行MAME所支持游戏的预设设备，并不提供ROMs"的说明，它也允许单独购买机台。鉴于MAME是freeware的事实，而MAME的价值并没有表面地成为该商品价值的一部分，因而这个项目不能算是属于"卖MAME"的范畴。

中标者最终可以获得经过授权的18个Atari游戏，这和之前Hanaho在其销售的Hotrod游戏控制面板中分发MAME并附送CAPCOM游戏的事情相似，主要的差别在于Hanaho通过了CAPCOM的游戏授权。同样是"附加MAME"的行为，后者就得到了MAMEdev的容忍，虽然他们有一个逻辑：在任何商业产品中MAME的出现都是不法行为；然后有一个更"蛮不讲理"的：



MAME 的法人有权决定其发放权利。

虽然这个竞投项目有点“机巧”地玩弄了一下文字游戏，不过作为利益的追逐者，无可避免或者说目的所至还是把一通敏感的东西集中到一起。除了ROM，其他如播放MP3、DVD这些涉及版权的行为也无一例外让人皱眉。迎合这种供应的大有人在，要不是这样，模拟界的纷争乃至罪恶意识也就不那么多见了。

这件机柜的起标价是US $5,225.00。

BEATMANIA dump之现状



此前掀起小波澜的Beatmania事件，显现了ROM dumping的另一个侧面。

Beatmania系列游戏的dump事宜，由于地理条件所限，基本为日本dumper小组所致力。已dump（包括ROM和HDD）的游戏已为当中的大多数，而确切被放出的只有四个。基于对进度拖沓的不解和不满，Belmont感叹对于MAME项目，这些被囤藏的游戏都应归为未dump类。其要领是日本dumper喜欢保留，即使是那些颇为人知的长于和西方模拟器开发者合作的dumper也经常拖上一年半载或更长时间才上传到MAMEdev的服务器。Belmont认为这可能是文化差异——但这些言论已明显有些歧视。好在一位网友表达了他的灼见，那是因为KONAMI，它可行使法律权利。对于日本dumper，对之前因为在网站提供ROM下载而被逮捕的例子

小道消息，不可尽信!



不能置若罔闻。



其实对于Belmont自己，何尝不是因为KONAMI GX驱动而受人们抱怨，但在态度上他还相形见绌。

KONAMI HORNET 模拟器

Vg-network 报道了Konami Hornet系统的模拟消息。

与往常每推出一款新硬件模拟器的反应一样，圈子里响起一片质疑的声音。也许是太多高素质的恶搞的缘故，人们对新生事物都抱着怀疑的态度了。

Hornet平台出现在上世纪末，至今应还在使用。典型游戏有Gradius Ⅳ- 活。其特点是使用两块显示卡（3DFX Voodoo 2）：在光枪游戏——Silent Scope系列中，主芯片显示游戏场景，副芯片显示通过观察镜设备看到的放大景物，游戏的感觉就像使用真正阻击枪进行射击般。双显示区域以及观察镜到显示屏的距离运算使得这些游戏对于模拟器来说根本不可用/玩，加之此时Voodoo以在其他Hornet游戏中一半的速度来运行……都不容乐观。

Gridle说这个Hornet模拟器起码是真的，不过还没有到达可运行游戏的程度。到目前为止，他认为不值得惊奇。

CAPCOM ZN解密

Guru终于收到了两块ZN基板，木马解密工作也进入实质

小道消息，不可尽信！

性阶段。



进展目前Belmont坦言是没有，木马破解ZN并非易事，没有一蹴而蹴的方法。

现行的解密使用的是字节为单位的数据流方式，基于ZINC中ZN的BIOS每次发送一个字节并同时读取一个字节的运作方式——其并不涉及寻址及其他环节，这样看来要作木马不是那么困难。但解密中不同状态字的相同字节仍然会生成不同的结果，BIOS启动需要详细验证结果的正确运行，这和CRC32的操作方式相似。

Belmont保证一旦有了结果，不会发生类似的（消息）匿藏事件。另外针对各种关于MAME ZN模拟的询问他强调一点：解密方式属于ZiNc的范畴，换言之不能直接引用到MAME上，但存在变数使得ZiNc仍具移植潜力。至于细节他则缓引了CPS2 BIOS木马解密的例子，言下之意还是要暗损Razoola一把。

MAME 肃清



官方时间9月14日，MAME 0.74发布，引人注意的不是加入了哪些新驱动，而是在这版中MAME移除了所有不符合三年原则的游戏。

这些游戏包括全部2001/2002出品的游戏。不是简单的屏蔽、甚至连测试驱动也不予支持。另外，从前因为非技术因素而不提供支持的测试驱动（Rock'n系列）也在移除行列中。

小道消息，不可尽信!

这是MAME为加强自我约束、限制外延对自身影响而采取的直接行为。稀疏的声明乃至不法的利用一直使MAME饱受窘况。没有内部预谋，没有外来的法律威胁，仅仅是基于MAME新游戏原则的一次清洗。

自由调整测试驱动的开闭状态，便不会如真正支持驱动般招致游戏厂家怒塞的法律责任。这样变化的好处是：过往由MAMEdev承担的来自于各种“游戏开启”改版的责任，就如数奉还了。

这是一次胸怀坦荡的改变，MAMEdev不会作私下保留，如果他们要玩这些被禁闭游戏，也一样只能自行添加驱动，或者使用旧版本。

Aaron Giles近况



这位新晋的微软雇员在新工作开始的几个月显然被MS的残酷剥削累坏了。Aaron并没有太多时间为MAME分心，不过情况已经好起来了：一些游戏因为延迟计时的改变而发生一些问题，尚待解决；Seattle游戏如箭在铉，在Voodoo模拟上还有一些同步问题需要修正；另外，一些Atari游戏的改善也令人期待。

用Belmont的话说，Aaron正在为微软向Linux，*BSD打出的毁灭一击赴汤蹈火……

小道消息，不可尽信！

光盘目录

〔EMU〕
3DO 模拟器.zip
Neogeo.zip
FC.zip
PS-bios.zip
gens212a(cn).zip
GiriGiri 中文版.zip
ha_psxeven017_ziya.zip
mame32plus074.zip
nebula223c.zip
NeoPop-0.71-Win32-1.06b.zip
pj64_1_5.exe
PGMBIOS.ZIP
PSXeven_v0.17b.zip
wscamp021.zip
rained-0.38.1.zip
nebulam2_09.zip
emucheat2.0.zip
WSC 模拟器前端.zip
gp32(emu_pack).zip
mame32v74b.zip
quickplay.exe
Neoragex08 XP.zip
mupen64 0.3.exe
VisualBoyAdvance-1.5.1.zip
VisualBoyAdvance-1.7beta.zip
VB 运行库 6.exe
epsxe1.6.zip
最新 DUMP 的 GBA-bios.zip
SFC.zip
winkawaks147b.zip
XBOX 模拟器
    Cxbx-0.7.8c.zip
PS2 模拟器
    pcsx2-0.4.zip
    Gssoft-0.5.zip
    CDVDbin_065.zip
    PADwinKeyb-0.4.zip
    SPU2null-0.2.zip
NGC 模拟器
    Dolwin005.zip

〔新作强袭〕
gba
    真女神转生-炎之书.zip
    爆裂鼻毛真拳 2.zip
    传说的斯塔菲 2.zip
    火影忍者～木叶战记 .zip
    救火英雄比利布雷斯.zip
    闪灵 2 人组-邪眼封印.zip
    数码怪兽-战斗精灵.zip
    新约圣剑传说.zip
    banjo kazooie .zip
    超级机器人大战 D.zip
    幻想传说.zip
    口袋妖怪弹珠红宝石 & 蓝宝石.zip
    宝石方块.zip
    飚车王.zip
    真女神转生-冰之书.zip
中文游戏
fc
    冒险岛.zip
    《岳飞传》+《黑暗之蛊》.zip
    成龙之龙 中文版.zip
    大话西游.zip
    龙珠 Z -超武斗传 2.zip
    魔神法师.zip
    撞球.zip
gba
    逆转裁判中文修正版.zip
    新约圣剑传说中文版.zip
    鬼武者 AGVANCE 中文版.zip
    逆转裁判 1-3 章 exe 版.rar
    倚天屠龙记完全中文版
        说明.txt
        倚天屠龙完全版.sav
        RPG 工具.zip
        RPG 工具.sav
mame073
    8ballact.zip
    8ballat2.zip
    HANAGUMI.ZIP
    ladybugg.zip
    mogura.zip
    sbdk.zip
    speedatk.zip
    sprint8.zip
    sprint8a.zip
    strtheat.zip
    strvmstr.zip
    stvbios.zip
    twineag2.zip
    ultrax.zip
    dragonblaze 用声音文件.zip
mame074



光盘目录

superxm.zip
inufuku.zip
myangel3.zip
superx.zip
danceyes.zip

〔系之谱〕
对应模拟器
FC.zip
GB.zip
GBA.zip
N64.zip
SFC.zip
系列游戏
FC
星之卡比梦之泉物 .zip
GB
星之卡比.zip
星之卡比2.zip
星之卡比 块.zip
星之卡比弹珠.zip
星之卡比闪亮KID.zip
GBA
星之卡比－梦之泉物 .zip
GBC
卡比.zip
N64
星之卡比64.zip
SFC
星之卡比3.zip
星之卡比BS系列.zip
星之卡比superDX.zip
星之卡比 球.zip
星之卡比超级闪亮KID.zip
星之卡比 .zip

〔E T 游戏基地〕
家用机 作
SS
明 2 .rar
PS
hooockey 卡 撞球.rar
拳3.exe
拳3全 .zip
MD
雷 4.zip

SFC
大 伍 .zip
机 作
720.zip
aquajack.zip
BANGBA .ZIP
berlwall.zip
B AZEON.ZIP
漫步
对 .txt
FC 游戏

〔ETC〕
文章
游 精 site
DART_Karaoke_Studio_CDG.exe
ispd.exe
klitekpp242e.exe
GBA 2
GBA_AW_r2-6.zip
.txt
mode3.zip
ex1.zip
工具devkitadv.zip
KA EID.zip
bmp2agb.zip
AGB IB 文件.zip
系之
卡比 .exe
游
新约圣剑传说OST
版
01-07.wma
声版
01-40.wma



邮购说明

邮购注意事项:

1、请务必写清楚我们的邮政编码（100012），否则会延误我们收到汇款单的时间，另外，在发出汇款单后，请发封E-mail到newsoft@163.com，写明汇款单号、汇款金额、汇款人姓名及住址、购买清单及要求，最好能留下QQ、常用e-mail地址和论坛注册名，我们会建立档案，以便以后更好的服务于大家，尤其是订阅全年杂志的读者，更要注意，以免给大家造成不必要的麻烦；

2、邮购地址：北京市亚运村北苑家园绣菊园15楼306室，邮政编码：100012 收款人：徐巍

咨询电话：84962781 E-mail：newsoft@163.com OICQ：728618

3、寒暑假期间，我们会暂停给学校地址寄送杂志，过了假期会一并寄出，如果需要在假期更换地址，可以发e-mail给我们，说明您的汇款单号、姓名及新的地址即可，我们会在收到e-mail确认后立即发货。

4、汇款单发出7日后，可以到我们的论坛邮购专区查询我们每天公布的收到汇款单情况，如果没有，请尽快去当地邮局查询；

5、在我们收到汇款单后，一般不超过一周，就会安排邮寄，大家可以到邮购专区查询我们每天公布的发货通知，一般在公布后7-10日即可收到；

6、对于长期订阅杂志的读者，如果有地址变动，必须及时用QQ或e-mail告知我们，否则我们将用原始地址每月邮寄，由此造成的损失我们不负任何责任。

7、邮购价格按照后表所列价格，不另收邮费，鉴于目前学校地址丢失杂志严重，今后凡收货地址是学校的，必须用挂号邮购，否则丢失杂志，我们一概不负责任。如需挂号，每本另付2元挂号费(若订阅全年，挂号费合为24元)，否则我们一律采用平信寄送。(邮购目录见后页)

8、主页地址：**http://www.emutime.com** 论坛地址：**http:/WWW.ralfa.net/et_world/**

最新动态：

1、http://www.8496.com 资源网即将开通，详情请关注我们的网站；

2、邮购业务即将全面改革，更贴心、更快捷的服务。早9点至晚9点电话咨询，邮件及论坛保证及时回复，正在制作中的邮购自助查询系统方便大家及时了解邮购进度。

3、横版动作、纵版射击、3D游戏及娱乐游戏等已全部售完，以后只提供CD-R刻录服务，《模拟时代》1-12期将在年底前逐步取消邮购，请大家注意。

4、我们将逐步推出各种模拟器的套装版刻录服务，我们制作的套装版不是简单的堆积，都是精心整理的ROM合集，并附带所有相关的模拟器，请大家放心使用。

5、因兼容性的问题，暂时取消DVD版的刻录服务，只提供CD-R版。

6、全部的优惠活动均以本期刊登的为准。

邮购目录

产品名称	邮购价格
足球游戏集锦(简装版)	10.00元
横版动作游戏(1 CD-R)	10.00元
纵版射击游戏(1 CD-R)	10.00元
3D 游戏全集(1 CD-R)	10.00元
娱乐游戏全集(1 CD-R)	10.00元
格斗游戏全集(1 CD-R)	10.00元
模拟时代.com 杂志目前只能邮购 5、6、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19 各期，每期10元。	
NeoGeo 全集（3 CD-R）	22.00元
N64游戏全集（5 CD-R）	38.00元
GBA游戏全集（8 CD-R）	48.00元
MAME全集（14CD修正版）	68.00元
MAME全集（3DVD豪华版）	88.00元

现在开始，+2元就能EMS快递MAME DVD版

从10月8日起到12月31日（以邮戳为准），您只要汇款90元购买MAME合集DVD豪华版，就可以得到EMS特快专递的特别优惠。我们将用EMS把MAME快递给您，让您可以第一时间可以得到它！！

MAME全集的DVD版已经上市，目前收录了到MAME 0.73u2所支持的全部街机游戏和roms升级文件,并对有改动的ROM全部加以修正。光盘还包括全套icons图标文件、整套游戏运行截图包、最新发布的cheat作弊代码、最新的arkwork文件、上百款Bkground文件、完整的NVram档、完整的Samples音色库等等。

CD版（14张CD）和DVD版（三张DVD），DVD版采用银色豪华包装，全彩色游戏索引手册，方便查找游戏。CD版目前已修正过，并重新压盘，保证了全部光盘的数据完整，不会再有挑光驱现象。因生产数量有限，目前我们只供应部分城市，其他城市的读者可以先咨询"北京永兴四方"，查询当地的软件店是否进可以购买。如果本地不能在图书和软件两个渠道买到，只能通过邮购来购买了。目前更可以+2元得到EMS快递的超值服务。

以下为目前供货城市，括号内是到货数量，请尽速打电话咨询购买，其他地区请拨打"永兴四方"咨询

北京(1000) 010-65934375　天津(100) 022-27694441　贵阳(10) 0851-5982003

长春(20) 0431-2793200　杭州(40) 0571-88256025　广州(200) 020-34297106

石家庄(30) 0311-3028579　武汉(100) 027-85498114

香港(200) 香港尚书房　Tel: (00852)27820503 27820177

"北京永兴四方"软件渠道总经销　订购热线：010-62581138 62581139 82641338



光盘内容介绍

WWW.EMUTIME.COM

VOL.21

新作强袭

NEW GBA GAME

- 新约圣剑传说
- banjo kazooie
- 真女神转生-炎之书
- 真女神转生-冰之书
- 飚车王
- 爆裂鼻毛真拳2
- 传说的斯塔菲 2
- 火影忍者 ~ 木叶战记
- 救火英雄比利布雷斯
- 闪灵2人组-邪眼封印
- 数码怪兽 - 战斗精灵
- CT特种部队2
- 超级机器人大战D
- 幻想传说
- 口袋妖怪弹珠红宝石&蓝宝石
- 迪斯尼极速滑板
- 宝石方块
- TOPGEAR拉力赛









- MAME073新支持游戏
- MAME074新支持游戏
- 中文游戏
- FC本月中文游戏
- GBA本月中文游戏



〔系之谱〕

星之卡比系列游戏



ET游戏基地

- 家用机热作
- SS - 光明力量三第2部
- PS - hooockey 卡通碰撞球
- MD - 雷鸟4
- SFC - 大盗伍佑卫门
- 街机热作
- 漫步经典
- FC经典游戏集



ETC

- 文章配套
- 游乐园和精心site选
- GBA开发入门2
- 系之谱 - 卡比屏保
- 游乐园 - 新约圣剑传说OST



ISBN 7-89999-617-1

9 787899 996171 >

模拟时代.com VOL.21
ISBN 7-89999-617-1
吉林音像出版社 出版

光盘定价：人民币 10 元

手册随同光盘赠送，需配合光盘一同使用并销售。